REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #226

# Play manía

GRATIS Guía CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
32 PÁGINAS

¡PS4 SIGUE DISPARADA!

## 15 SHOOTERS QUE TE IMPACTARÁN

Call of Duty WWII, Destiny 2, Star Wars Battlefront II, Wolfenstein II: The New Colossus, Far Cry 5...

¡ÉCHATE UNAS RISAS!

## LICENCIAS MAL APROVECHADAS

Repasamos las peores adaptaciones en PlayStation

GT SPORT
GASOLINA ONLINE PARA GRAN TURISMO

4 AÑOS DESPUÉS, SIGUE TRIUNFANDO

# grand theft auto ONLINE

Te desvelamos cuáles son las claves de su éxito

ANÁLISIS

## Hellblade: Senua's Sacrifice

Hablamos con sus creadores

## FREE TO PLAY

20 juegos para disfrutar gratis en tu PS4

## UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

Una aventura a la altura de Drake

# CONTINÚA TU EXPERIENCIA DIGITAL












# EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



## Los videojuegos son para el verano

Permitid que vuelva a servirme del título de la película de Jaime Chávarri para ilustrar una obviedad: lo bien que le sienta el veranito a nuestras consolas. Bueno, a nuestras consolas puede que no, que con los calores es posible que tengan que exprimir aún más sus ventiladores (ya sabéis, en esta época más que nunca la consola bien "aireada" y nunca encajonada). Pero a nosotros, todo este tiempo "extra" y las largas horas de sol nos vienen de lujo para dedicarnos a nuestra afición favorita. A mí ahora mismo me pilláis recogiendo mi cosecha de coliflores en *Stardew Valley* (juegazo que, a título personal, os recomiendo). Pero en este número veréis muchas otras propuestas a las que dedicarle tiempo este verano.

APROVECHA EL VERANO PARA DESCANSAR... Y JUGAR

**Por ejemplo, a *GTA Online*.** Ya han pasado cuatro años desde el lanzamiento de *GTA V* y, sin embargo, sigue estando mes tras mes en la lista de los más vendidos. ¿Por qué? Pues por *GTA Online*. Una modalidad que, bien "regada" por Rockstar (que lanza periódicamente nuevos contenidos) y apoyada por una comunidad de fieles que crece exponencialmente, han dado lugar a un verdadero fenómeno que analizamos en un extenso reportaje y que, suponemos, tendrá continuidad en *Red Dead Redemption 2*.

**Pero si ya lo habéis probado** o, simplemente, no os atrae *GTA Online*, por nuestras páginas también desfilan otros juegos a los que podéis dedicarle el verano, como *Hellblade* o *Diablo III: Eternal Edition*, una edición "completa" de este clasicazo del rol de acción por el que parece que no pasan los años. Y a últimos de agosto también salen juegos "enormes" como *Pillars of Eternity*, *Yakuza Kiwami* o *Uncharted: El Legado Perdido*. Por fechas, deberíamos haber llevado sus análisis en este número pero, por desgracia, no nos han llegado a tiempo. Así que los analizaremos en el número de septiembre junto a otros títulos (como *Destiny 2* o *Marvel vs Capcom Infinite*) que nos harán mucho más llevadera la vuelta a la rutina. Mientras tanto... ¡disfrutad!

## DIARIO DE LA REDACCIÓN...

**Este mes nos ha dado tiempo a...** perdernos por Japón, el Reino Unido y los Ghast de la India. ¡A ver si podemos perdernos por alguna playa también!



Cual Dragón de Dojima, Rafa se perdió en la noche de Tokio... ¡Menos mal que encontró el camino hasta las oficinas de Polyphony!



Y nosotros también nos perdimos en la selva de la presentación de *Uncharted*, pero estas dos mozas nos rescataron.




Borja Abadíe, en cambio, no se perdió y encontró fácilmente las oficinas de Ninja Theory para analizar *Hellblade: Senua's Sacrifice* y entrevistar a Tameem Antoniades.

## Lo que nos habéis dicho...

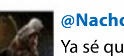


### Quien guarda, halla...

@marcobustos5
Desempolvando las reliquias para exprimir al máximo la experiencia de #FinalFantasyXII



### En defensa de Knack



@NachoMoyaV
Ya sé que no es el más querido pero a mí me encantó su primera parte y me alegra que le hayáis hecho un hueco en @revisplaymania a *Knack II*.

### Anticipadores



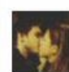
@Pasucama
Ganas de meter mano a esa guía del *Crash* a veces como en esta ocasión compro el juego por la guía

### Ay, el primer amor...



@fitopotter
Limpiando un viejo armario me ha aparecido mi antiguo amor: ¡la PlayStation!

### Dando envidia...



@SoyConnor
Desayuno al lado de la playa y @revisplaymania . Así se empieza bien el día.



**Visítanos en las redes sociales...**
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

# SUMARIO #226






PÁGINA **28**

## PS4 sigue disparada

Descubre los mejores shooters que llegarán en los próximos meses a PS4: *Wolfenstein II: The New Colossus, Star Wars Battlefront II, Call of Duty: WWII, Destiny 2, Far Cry 5...*




PÁGINA **24**

**Uncharted: El Legado Perdido.** No echarás de menos a Nathan Drake cuando te enfrentes a la nueva aventura de Naughty Dog.




PÁGINA **40**

**Gran Turismo Sport.** Lo nuevo de Gran Turismo está enfocado al juego online, pero manteniendo la espectacularidad y la pasión por el detalle de toda la saga.




PÁGINA **16**

EN PORTADA

## El fenómeno GTA Online

Descubre las claves para que GTA Online lo siga petando casi cinco años después de su lanzamiento.



## TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

# Agenda PlayStation

**8 DE AGOSTO** MARTES
- Batman: The Enemy Within: The Telltale Series · PS4
- Blackhole · PS4
- Comet Crash 2: The Kronkoid Wars · PS4
- Hellblade: Senua's Sacrifice · PS4
- Masquerada: Songs and Shadows · PS4
- Mega Man Legacy Collection 2 · PS4
- Sine Mora EX · PS4

**11 DE AGOSTO** VIERNES
- Sudden Strike 4 · PS4

**15 DE AGOSTO** MARTES
- Cities: Skylines · PS4
- Matterfall · PS4
- Nidhogg 2 · PS4
- Sonic Mania · PS4
- Undertale · PS4/ PS Vita

**18 DE AGOSTO** VIERNES
- Agents of Mayhem · PS4
- Zero Time Dilemma · PS4

**22 DE AGOSTO** MARTES
- The Escapists 2 · PS4
- Thimbleweed Park · PS4

**23 DE AGOSTO** MIÉRCOLES
- ChromaGun · PS4
- Uncharted: El Legado Perdido · PS4

**24 DE AGOSTO** JUEVES
- Bleed · PS4

**25 DE AGOSTO** VIERNES
- F1 2017 · PS4
- Los Pilares de la Tierra · PS4
- Madden NFL 18 · PS4
- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Legacy · PS4
- Naruto: Ultimate Ninja Storm Trilogy · PS4
- One Piece Unlimited World: Red Deluxe Edition · PS4
- White Day: A Labyrinth Named School · PS4

**29 DE AGOSTO** MARTES
- Absolver · PS4
- Dead Alliance · PS4
- Hello Neighbor · PS4
- Pillars of Eternity: Complete Edition · PS4
- Resident Evil Revelations · PS4
- Windjammers · PS4/PS Vita
- Yakuza Kiwami · PS4

**30 DE AGOSTO** MIÉRCOLES
- Everybody's Golf · PS4
- Redout · PS4
- Last Day of June · PS4
- Life is Strange: Before the Storm · PS4

**1 DE SEPTIEMBRE** VIERNES
- Rabi-Ribi · PS4/PS Vita
- Warriors All-Stars · PS4

**5 DE SEPTIEMBRE** MARTES
- Utawarerumono: Mask of Truth · PS4/PS Vita

**6 DE SEPTIEMBRE** MIÉRCOLES
- Destiny 2 · PS4
- Knack II · PS4

**7 DE SEPTIEMBRE** JUEVES
- Morphite · PS4
- NASCAR Heat 2 · PS4

**12 DE SEPTIEMBRE** MARTES
- Tooth and Tail · PS4

**14 DE SEPTIEMBRE** JUEVES
- · Pro Evolution Soccer 2018 · PS4

**15 DE SEPTIEMBRE** VIERNES
- Blackguards 2 · PS4
- Dishonored 2: La muerte del Forastero · PS4
- NBA 2K18 · PS4
- NHL 18 · PS4
- Ys VIII: Lacrimosa of Dana · PS4/PS Vita

## DEL 08 DE AGOSTO AL 15 DE SEPTIEMBRE

**Si quieres estar al tanto de los juegos que se pondrán a la venta en las próximas semanas, no te pierdas nuestra agenda.**

AGOSTO 23

## Uncharted: El Legado Perdido

Chloe y Nadine protagonizan un *Uncharted* en el que no está Nathan Drake... ¡Aunque no se le echa en falta!

www.es.playstation.com

Reportaje en página 24

AGOSTO 25

## F1 2017

El juego oficial del campeonato de Fórmula 1 se coloca en buenas posiciones en la parrilla de salida de PS4.

www.formula1-game.com

SEPTIEMBRE 06



## Destiny 2

Solo los Guardianes pueden detener a Ghaul a la Legión Roja. ¿No tienes pensando unirte a ellos?

www.destinythegame.com

Reportaje en página 34

AGOSTO 08

## Hellblade: Senua's Sacrifice

Ninja Theory firma una aventura sorprendente, con una fuerte narrativa y un gran sistema de combate.

www.hellblade.com

Novedad en página 46




Las aventuras de Sora llegan a su épico final en la entrega más grandiosa de la saga *Kingdom Hearts*.

© Disney

# Kingdom Hearts III llegará en 2018

## ENTRE LOS NUEVOS MUNDOS DISNEY QUE PODREMOS VISITAR NO FALTARÁ PIXAR CON **"TOY STORY".**

KINGDOM HEARTS III | PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN, RPG | 2018

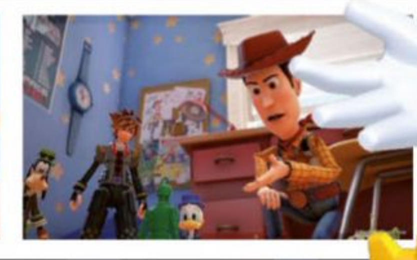
Han pasado diez años desde el lanzamiento de *Kingdom Hearts II* y tres desde que se anunció su secuela, pero parece que ya queda poco para poner fin a la espera. El mismísimo Tetsuya Nomura, director del juego, ha confirmado que *Kingdom Hearts III* llegará en 2018, en un mes todavía por determinar. Nomura ha justificado este retraso debido a razones logísticas (un refuerzo de personal que se hizo de rogar), el cambio al motor Unreal Engine 4 y, sobre todo, a la parsimonia con que este japonés suele acometer sus proyectos. Pero ¿qué nos espera en *Kingdom Hearts III*?

**La batalla definitiva contra Maestro Xehanort,** el principal villano de la saga, tendrá lugar en esta nueva entrega. Pero antes, Sora, Goofy y Donald deberán encontrar a los siete Guardianes de la Luz para que les presten su ayuda, recorriendo los mundos de Disney y Square que dan forma al juego. Unos mundos que no serán tan numerosos como los de *Kingdom Hearts II*, pero que a cambio ofrecerán más posibilidades de juego, como por ejemplo el uso de robots. Volveremos a lugares clásicos como Villa Crepúsculo o el Monte Olimpo; pero también nuevas localizaciones, entre ellas el mundo de "Toy Story", el de "Big Hero Six" o el Reino de Corona, de la película "Enredados".
Pero para vencer a Xehanort no bastará con los Guardianes de la Luz. De manera paralela a la aventura de Sora, Riku y Mickey se embarcarán en una misión para localizar a los antiguos portadores de las Llaves Espada. Nomura nos ha asegurado que Sora no será el único personaje que vamos a controlar durante el juego. Y por si no estuviéramos ya "de los nervios", también hemos confirmado el regreso de Roxas, uno de los protagonistas de *Kingdom Hearts II*. Con un increíble despliegue visual y una nueva banda sonora de Yōko Shimomura, *Kingdom Hearts III* se perfila como la entrega más espectacular de toda la saga.

## Toy Story será uno de los nuevos mundos

La feria de Disney D23 2017, celebrada en Estados Unidos, acogió la presentación de un nuevo mundo de *Kingdom Hearts III*. Sora, Goofy y Donald se transforman en juguetes al visitar el mundo de *Toy Story*, justo después de lo ocurrido en *Toy Story 2*. El nivel de detalle de Woody y sus amigos es tan alto que hasta en Pixar están asombrados.







Nuestros aliados ya no estarán limitados en número, y podremos formar equipos de cuatro personajes.

Habrá hechizos, ataques especiales e incluso técnicas basadas en las atracciones de los parques Disney.






SUBEN

## EDICIONES GOTY DE JUEGAZOS

Este mes hemos recibido ediciones GOTY de juegazos como *Overwatch* o *Diablo III*, a los que tenemos que sumar éxitos de PC que llegan a PS4 directamente en su "edición definitiva" como por ejemplo *Pillars of Eternity: Complete Edition*.

## 25º ANIVERSARIO DE CRYSTAL DYNAMICS

El estudio californiano, autor de series como *Gex*, *Legacy of Kain* o el "reinicio" de *Tomb Raider*, cumple 25 años. Y lo celebramos dedicándole el Retroplay en este número.

## LOS VIDEOJUEGOS FACTURAN AÚN MÁS

AEVI presentó los datos del Anuario del Videojuego 2016. La industria facturó en nuestro país 1.163 millones de euros (un 7,4% más que en 2015) consolidándose, con mucha diferencia, como la primera opción de ocio audiovisual en España.

BAJAN

## SUBEN LAS TARIFAS DE PLAYSTATION PLUS

Con "agostidad", Sony sube el precio de las suscripción a PS Plus. No vamos a entrar a valorar sus motivos, pero sí resulta extraño que la tarifa trimestral (que pasa a ser 24,99 euros), salga un euro más caro que comprar tres meses por separado (la suscripción mensual son 7,99 euros).

## RETRASOS DE LO MÁS INOPORTUNO

Como el de *Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino*. Un mes después de haberlo mostrado en el E3, sus creadores nos sorprenden anunciando que se retrasa hasta el 19 de enero. ¡Esperemos que aprovechen todo este tiempo extra para ofrecernos la mejor experiencia posible!

## VAN A CERRAR LOS SERVIDORES DE *THE TOMORROW CHILDREN*

Al partir del 1 de noviembre, los servidores de *The Tomorrow Children* dejarán de funcionar. Y como es un juego centrado en la cooperación online, sin servidores no se podrá jugar al juego. Una pena que esta propuesta no haya tenido mejor acogida porque planteaba buenas ideas.









Los combates prometen ser más masivos y espectaculares que en *Sombras de Mordor*.

# Sombras de Guerra, nuestro tessssoro

SOMBRAS DE GUERRA | MONOLITH/WARNER | PS4 | 20 DE OCTUBRE

La Tierra Media volverá a temblar el 20 de octubre con *Sombras de Guerra*, secuela de *Sombras de Mordor*, en la que el montaraz Talion y el espectro Celebrimbor forjarán un nuevo anillo de poder e intentarán formar un ejército para plantarle cara al mismísimo Sauron. Aliados de altura no nos van a faltar, como una Ella-Laraña mucho más "humana" de lo que nos narró Tolkien. Y enemigos tampoco, como el citado Sauron, el Rey Brujo de Angmary el resto de Nazgûl, el Balrog Tar-Goroth y, por supuesto, Gollum. Hablando de enemigos, gracias a un sistema llamado la Forja de Némesis podremos "importar" todo el sistema de jerarquías y alianzas que nosotros mismos forjamos en nuestras partida de *Sombras de Mordor*. Y todo ello en una aventura de acción mucho más grande que su antecesora, que nos llevará desde Minas Ithil (que es como se llamaba Minas Morgul antes de fuese tomada por las hordas malignas) hasta Cirith Ungol, pasando por el llano de Gorgoroth o Barad-dûr. Con intensos combates (incluso a lomos de distintas criaturas) y la participación de actores como Troy Baker (que además de Sam Drake también es Talion) o Kumail Nanjiani en el papel de El Agonizador.







Podremos importar el sistema de jerarquías enemigas que nosotros mismos forjamos en la primera parte.




En estos partidos 2vs2, 3vs3 o 4 vs4, el objetivo es alcanzar los nodos para activar su láser de nuestro color y tratar de que el enemigo los toque (evitando nosotros los suyos).

LASER LEAGUE | PS4 | ROLL7/505 GAMES | PRINCIPIOS 2018

# ¿Será *Laser League* el nuevo *Rocket League*?

Los creadores de *Olli Olli* tienen entre manos un proyecto al que le vemos mucho potencial. En *Laser League* dos equipos (2vs2, 3vs3 o 4vs4), representados cada uno con un color, se enfrentan en minimalistas terrenos de juego en los que hay unos nodos que activan láseres. Si los activamos antes que el rival, ese láser será de nuestro color. Nuestro objetivo será evitar que nos toquen los ataques y los láseres del color "enemigo" y hacer que los rivales sucumban a los nuestros. Pero este esquema admitirá multitud de matices. Cada "estadio" tiene sus nodos, que cambian de forma, se mueven de manera distinta, etc. Además, hay seis tipos de personaje, cada uno con sus habilidades (ataque, escudo, paralizar a los rivales...). Y por si esto fuera poco, durante el partido irán apareciendo "power-ups" que pondrán las cosas aún más interesantes. Nosotros ya lo hemos probado y... ¡es divertidísimo!




Cada nodo activa un laser con forma distinta. También hay "power-ups" y seis tipos de personaje para elegir, cada uno con su habilidad (espada láser, escudo...).

LA LEGO NINJAGO PELÍCULA: EL VIDEOJUEGO | PS4 | TT GAMES/WARNER | 26 DE SEPTIEMBRE

# Los ninjas de LEGO, del cine a tu PS4

Por si no tienes bastante con los Ninjago en *LEGO Dimensions*, el 26 de septiembre llega a PS4 (por desgracia, no a PS Vita) el juego basado en "La LEGO Ninjago Película". Así, desataremos los poderes Spinjitzu de nuestros ninjas favoritos Lloyd, Nya, Jay, Kai, Cole, Zane y el Sensei Wu en una aventura cooperativa que presentará 8 enormes escenarios con el toque "made in LEGO" y 4 modos tipo versus para hasta 4 jugadores.



El 22 de septiembre se estrena "La LEGO Ninjago Película" y, pocos días después, su videojuego oficial.



*Los Sims 4* es un simulador social de enorme éxito en PC y con una enorme comunidad.

LOS SIMS 4 | PS4 | EA GAMES | 17 DE NOVIEMBRE

# Los Sims 4 visitarán PS4

Con tres años de retraso con respecto a su lanzamiento en PC, los Sims llaman a la puerta de nuestras PS4 con una edición que no tendrá nada que envidiar a la original y cuya interfaz promete estar bien adaptada a las peculiariades del Dual Shock 4. En *Los Sims 4* podremos crear Sims únicos, personalizando desde sus peinados hasta el diseño de su ropa y sus aspiraciones vitales. Podremos construirles la casa de nuestros sueños de forma sencilla y con todo lujo de detalles. Y si te apetece explorar, tus Sims podrán visitar tanto a los vecinos como diferentes lugares de entretenimiento que este mundo "virtual" ofrece. ¡Las posibilidades son tan infinitas como nuestra creatividad! Si reservas *Los Sims 4* recibirás el Pack de accesorios Patio de ensueño, que ofrece jacuzzis y una amplia variedad de objetos de decoración para tu jardín exterior. Y si reservas la edición *Fiesta Deluxe* recibirás el juego completo el 14 de noviembre (tres días antes de la fecha de lanzamiento oficial) con bastante contenido adicional como un bar tiki "flamígero", estrafalarios disfraces, sombreros de animales... ¿Estás preparado para dar forma a "otras vidas"? Nosotros sí.



Podremos hacer amigos, organizar fiestas e incluso casarnos y crear una familia.



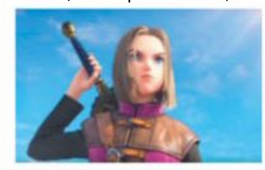
Igual que en PC, se irán lanzando nuevas actualizaciones en el futuro, vía DLC.

# EN POCAS PALABRAS

### NO TENDRÁ DLC

## *DRAGON QUEST XI*, EL AÑO QUE VIENE

**Yuji Horii**, el padre de la saga, ha confirmado que ***Dragon Quest XI*** llegará a **occidente en 2018**. Llevará por subtítulo ***Echoes of an Elusive Age*** (suponemos que lo traducirán, ya que llegará con **textos en castellano**). También dejó claro que **no habrá ningún tipo de DLC** o expansión en el futuro (esto sí que es noticia).



### EL 31 DE AGOSTO

## SUBEN LAS CUOTAS DE PS PLUS

**A partir del 31 de agosto, suben las tarifas de PS Plus.** La suscripción **anual pasará a costar 59,99€** (el precio anterior era 49,99€): **la trimestral 24,99€** (antes 19,99€) y **la mensual, 7,99€** (6,99€). Las razones esgrimidas por **Sony son "poder ofrecer un mejor servicio y mejores incentivos** y rewards". Eso sí, hasta el 31 de agosto podéis aumentar vuestros periodos de suscripción con los precios "antiguos". ¡Daos prisa!

### PARA PS4 Y PS VITA

## *WINDJAMMERS* YA TIENE FECHA

**DotEmu** por fin ha confirmado la fecha de lanzamiento de ***Windjammers*, la puesta al día en PS4 y PS Vita** del clásico arcade de **Neo Geo** que llegará a nuestras consolas con sustanciosas mejoras como poder disfrutar **partidos Online. Llegará el 29 de agosto.**



### DE TOKYO RPG FACTORY

## MÁS ROL CLÁSICO EN *LOST SPHEAR*

**El 23 de enero llegará a PS4 *Lost Sphear***, el nuevo juego de rol de **Tokyo RPG Factory** (*I am Setsuna*) que volverá a apostar por un **enfoque clásico**. La versión en formato físico sólo se venderá en la web de Square Enix.

### YA ESTÁ CONFIRMADO

## EN 2018, NUEVO *BATTLEFIELD*

**Andrew Wilson, CEO de Electronic Arts**, ha confirmado en una conferencia con inversores que habrá un **nuevo *Battlefield* el año que viene.** Eso sí, no han trascendido más detalles sobre este nuevo shooter, salvo que hará uso del **motor gráfico Frostbite 3.**

### Y LO HARÁ EN OTOÑO

## *EL CONDE LUCANOR* LLEGARÁ A PS4

**Avance Discos** ha confirmado que, en colaboración con Merge Games, Ratalaika Games y **Baroque Decay, traerán a España *El Conde Lucanor* para PS4** en formato físico. Terror, puzles, sigilo y una trama de lo más interesante en esta **original propuesta española con estética pixelada** que ya ha conquistado a los usuarios de PC.



### EN FORMATO FÍSICO

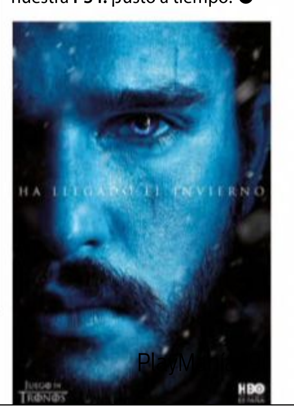
## *THE GIRL AND THE ROBOT*, A PUNTO

En ***The Girl and The Robot*** nuestro cometido será escapar de la garras de una bruja, en una **mágica historia** que nos remite inevitablemente a ***ICO*, pero con más acción**. Llega **el 22 de septiembre** en formato físico.

### Y HBO, TAMBIÉN

## EL INVIERNO POR FIN LLEGA A PS4

La **séptima temporada de Juego de Tronos** nos ha traído el invierno en pleno verano... y también la **aplicación** para que, POR FIN, podamos disfrutar de las **series de HBO España** desde nuestra **PS4.** ¡Justo a tiempo!



LA NUEVA CATEGORÍA DE JUEGOS SOCIALES QUE PERMITE JUGAR CON EL MÓVIL

PlayLink FOR PS4™

# Una nueva forma de jugar con PS4

**Si en reuniones familiares o de amigos echas de menos experiencias tipo *Buzz!* con las que echarte unas risas acompañado de amigos, PlayLink es lo que estabas esperando.**

En el pasado E3, Sony anunció una nueva serie de juegos sociales que tiene la particularidad de que pueden jugarse usando una tableta o Smartphone, lo que permitirá que podamos reunir hasta a seis amigo sin necesidad de más mandos, ni de periféricos específicos.

**La aplicación para jugar a *¡Has sido tú!* (el primer juego de PlayLink)** ya está disponible en iOS y Android totalmente gratis. Basta con que los jugadores nos descarguemos la aplicación en nuestro dispositivo desde Apple Store o Play Store para poder disfrutar de la experiencia. La vinculación con la consola es tan sencilla que lo único que hace falta es que todos los dispositivos estén conectados a la misma red wi-fi, aunque si no tienes conexión a internet, la propia la propia PS4 puede hacer de hotspot.

La serie PlayLink está repleta de experiencias de lo más variadas, desde concursos de preguntas y respuestas a crudos thrillers, juegos musicales… Estilos muy distintos a los que además podrás arrastrar a esos amiguetes que nunca juegan a videojuegos o hasta a tu madre, que siempre mira mal eso de "darle a la maquinita"…

**Ya hay confirmados cinco juegos** y el primero, *¡Has sido tú!*, ya se puede comprar en PlayStation Store por 19,99 euros. Pero lo mejor es que si eres miembro de PlayStation Plus podrás descargarlo totalmente gratis hasta finales de octubre. *Hidden Agenda* y *Saber es Poder* estarán disponibles en octubre y *Frantics* a o largo del año que viene… Vamos a darles en repaso, que seguro que alguno os hace tilín. Aprovechad para probar *¡Has sido tú!*, jugando con amigos es realmente divertido…

## Los siguientes juegos de la serie PlayLink



OCTUBRE | AVENTURA

### INTENCIONES OCULTAS

Supermassive Games, los responsables de *Until Dawn*, están detrás de esta aventura de gran factura técnica que nos sumerge, con ese toque tan peliculero marca de la saca, en un thriller criminal, en el que cuatro jugadores tendremos que tomar distintas decisiones que harán evolucionar la historia.




OCTUBRE | CONCURSO

### SABER ES PODER

Un concurso de preguntas y respuestas, en el que no sólo necesitarás cultura general, sino también reflejos para contestar antes que tus rivales. Hasta seis cerebritos podemos competir para demostrar quién sabe más… y quién es el más "listo", ya que la estrategia y la intuición también nos ayudarán.




YA DISPONIBLE 19,99 € SOCIAL

# ¡HAS SIDO TÚ!









Dibuja cómo sería tras un mes solo en la naturaleza...

Aprovechad que es gratuito hasta octubre para miembros de PlayStation Plus y probad lo bien que funciona en combinación con vuestro teléfono o tableta. La aplicación (gratis para iOS y Android) además de convertir el dispositivo en un versátil mando con el que dibujar, contestar y sacar fotos, también nos permite personalizar el juego, añadiendo preguntas y retos a las 1.000 ya existentes.

**La clave de *¡Has sido tú!*** es descubrir cuánto conocemos de verdad a nuestros amigos o familiares. De dos a seis jugadores deberán demostrar quién es el que más "entiende" a los demás, contestando preguntas sobre diversos temas: nuestra época en el colegio, nuestra relación con la naturaleza, con la justicia... El juego nos plantea preguntas sobre 10 escenarios temáticos: ¿Quién pondría la excusa más tonta por no haber hecho los deberes? ¿Quién iría a un campamento nudista? Pero no todos son preguntas. También hay retos como hacernos un selfie poniendo la cara mas aterrorizadora posible, pintar sobre la foto de un compañero para convertirlo en un conserje… Todo con un ritmo muy rápido y la facilidad de manejo que nos permite la pantalla del teléfono.

Las risas están aseguradas, sobre todo si realmente conocéis al resto de jugadores. Cuando más secretitos sepáis unos de otros más chisposa se va a volver la partida, porque el juego es una fantástica excusa para reuniros, pero la gracia la ponen los jugadores. Y tranquilos si tenéis amigos que viven lejos, también permite juego online.

*¡Has sido tú!* es un fantástico juego social que merece la pena que probéis. Aunque con PlayLink también disfrutaréis otras experiencias tan diferentes como las de aquí abajo.

## La App de *¡Has sido tú!*




**Gratis**
Se puede descargar gratis para iOS y Android y funciona tanto en smartphones como en tabletas. Vincularla con la consola es facilísimo.

**¡A jugar!**
el uso de la pantalla táctil logra que todo sea muy intuitivo: pintas con el dedo, "lanzas" las respuestas a la tele, seleccionas fácilmente...

**Personaliza**
Gracias a la aplicación podremos crear nuevas preguntas y dibujos en cualquiera de las categorías que ofrece el juego: ¡el reto se hace infinito!

**Sencillo y cómodo**
Si el teléfono y la consola están en la misma red wi-fi, ya están conectados. Si no tienes internet, la consola hace de hotspot. La configuración es muy fácil.

Todos concentrados pintando en el móvil. Gran parte de la diversión depende de con quién juegues.



OCTUBRE KARAOKE

### SINGSTAR CELEBRATION

Esta serie clásica de PlayStation era inevitable en PlayLink. De hecho, antes de PlayLink, *SingStar* ya nos permitía usar el Smartphone como micrófono, por lo que su inclusión en esta serie nos parece de lo más natural. Eso sí, de momento no sabemos qué canciones incluirá, pero lo esperamos para octubre…



2018 MINIJUEGOS

### FRANTICS

Nos esperan 15 alocados minijuegos en los que, con un estilo muy arcade, tendremos que competir contra otros tres jugadores. Eso sí, atentos, que habrá que negociar con los rivales e incluso cooperar en algunos casos, siempre teniendo en cuenta la información secreta que recibiremos en el móvil...



El equipo de *Hellblade: Senua's Sacrifice* está formado por unas 20 personas, que han sido capaces de crear un juego con acabado de triple A.

ENTREVISTA A...
## TAMEEM ANTONIADES
DIRECTOR CREATIVO DE NINJA THEORY

# "Los juegos deberían volver a ser algo más arriesgado"

**Viajamos a Cambridge para visitar la sede de Ninja Theory, el estudio responsable de *Hellblade: Senua's Sacrifice*, una aventura a medio camino entre el desarrollo indie y el triple A.**

**¿Por qué habéis decidido que *Hellblade* sea un juego sólo digital y publicarlo vosotros mismos?**
Todos nuestros anteriores juegos, *Heavenly Sword*, *Enslaved*, *DmC*... son propiedades intelectuales que no son nuestras. Es lógico con *Devil May Cry*, que siempre ha sido de Capcom, pero con los otros dos hemos tenido la sensación de que hemos perdido a nuestros "hijos". Nosotros creamos *Heavenly Sword* y *Enslaved*, pero no tenemos ningún control sobre ellos, no podemos hacer secuelas... Así que era importante para nosotros sentir que por fin éramos los dueños de algo y tuvimos que pasarnos al lado indie. El caso es que los desarrollos independientes, especialmente en consolas, casi siempre son pequeños proyectos que no tienen el acabado de un triple A y pensamos que, como pasaba hace unos años, los juegos deberían de volver a ser algo arriesgado, más corto, de gran calidad... Sabes, juegos como *Jet Set Radio*, *ICO*... Tiene que haber un lugar para desarrolladores como nosotros, que quieren hacer juegos interesantes, en lugar de ponernos a intentar hacer un *Assassin's Creed* o un *The Witcher*. Juegos más pequeños, de nicho, y con más riesgos creativos. Para eso debíamos optar por el modelo digital, porque si escoges el formato físico hay mucha presión para poner el precio a 69,99 euros. Además, si lo haces, el juego cambia, pasas a competir con los *Assassin's Creed* y la editora automáticamente exige que tu juego se convierta en algo que quizás no quieres que sea. Al optar por el modelo digital significa que podemos hacer lo que queremos y ponerlo al precio que queremos, que son 29,99 €. Si fuese un juego en formato físico no podríamos poner ese precio.

**En España, sin embargo, es muy común que los juegos digitales sean más caros que los juegos en formato físico, lo que no casa con lo que acabas de comentarnos.**
No sé porqué sucede. Es un viejo sistema, complicado, y los desarrolladores no tenemos control y acabas en situaciones muy extrañas, como que un juego cueste menos en formato físico que en digital. Generalmente tiene que ver con acuerdos entre las grandes editoras y las grandes cadenas de venta de videojuegos.

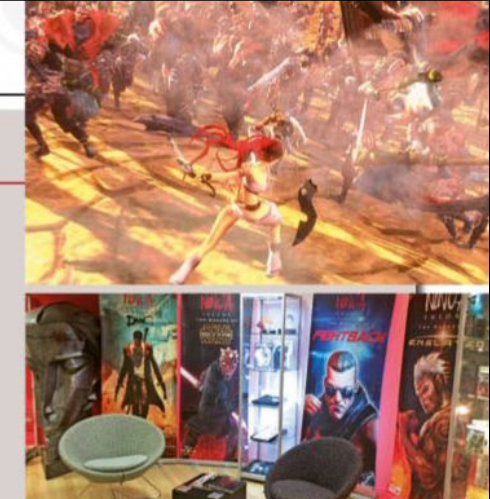
**¿Puedes ponernos un ejemplo en el que las editoras os hayan presionado para cambiar algún aspecto de vuestros anteriores juegos?**
Algo que está muy claro cuando haces un juego para una editora es que es una colaboración. Ellos tienen tanto que decir como nosotros en el desarrollo. Incluso más, porque ponen el dinero. Aunque digan que quieren que tengamos el control creativo total del juego, no es verdad. Ellos ponen el dinero, pagan el marketing, la distribución, etc... así que la relación no es muy equitativa que digamos. No es necesariamente algo negativo, es el sistema que existe y nosotros seguimos colaborando con grandes editoras. Su principal interés, incluso cuando creamos nuestras propias IP, como *Heavenly Sword* o

# La peculiar historia de Ninja Theory

## Con un inicio complicado y cansados de no pintar nada en el futuro de sus creaciones, Ninja Theory ha decidido montárselo por su cuenta con un desarrollo independiente.

**Just Add Monsters fue la primera compañía de Tameem Antoniades,** el director creativo de Ninja Theory. Después de lanzar *Kung Fu Chaos* para Xbox el estudio comenzó a trabajar en lo que luego sería *Heavenly Sword*. Ninguna distribuidora les compraba la idea y, para complicarlo todo, descubrieron que su compañía madre, Argonaut Games, estaba a punto de caer en bancarrota. Antoniades y sus compañeros tuvieron que juntar sus ahorros y comprar los derechos del juego para poder continuar con su desarrollo. Había nacido Ninja Theory. Para sobrevivir, debían encontrar una distribuidora interesada en *Heavenly Sword*, y pronto. La única que no había visto el proyecto era Sony, que andaba en busca de nuevos juegos para apoyar el lanzamiento de su nueva consola, PS3, y lo financiaron.

**Desde entonces, Ninja Theory** ha creado grandes juegos de acción de la mano de otras editoras, como el original *Enslaved: Odyssey to the West* con Namco, el sensacional *DmC* con Capcom o, de la mano de la todopoderosa Disney, el play set de *Disney Infinity 3.0 Twilight of the Republic*. Incluso probaron suerte en el mercado móvil con *Fightback*. Ahora, hastiados de no ser dueños de sus creaciones, nos traen *Hellblade*, una aventura editada por ellos mismos.



*Enslaved*, es maximizar las ventas y la audiencia. Hacen estudios en los que comprueban que un juego, con unas características determinadas, ha vendido mucho y entonces quieren que tu juego también tenga eso. Este negocio, en los triple A, se ha convertido en un mundo en el que si no vendes 3 millones de copias de un juego no se considera un éxito. Además, las distribuidoras nunca dicen con claridad cuánto venden, qué porcentaje corresponde al formato digital o al físico, por lo que tampoco me gusta apostar mi futuro a una parte de la industria tan oscura, tan opaca. ¿Qué hay que esconder?

**En España la gente, a veces, tiene la sensación de que si un juego cuesta 30 euros es que está pasando algo raro o que directamente va a ser malo. ¿Os preocupa esta posibilidad?**
Si hemos decidido vender el juego a 30 euros es porque queremos romper el modelo imperante. Con el sistema actual, o te dedicas a hacer juegos indie muy pequeños o haces grandes triple A o te hundes. Por eso han desaparecido montones de compañías como la nuestra en los últimos años. Así que estos 30 euros es nosotros diciendo: vamos a encontrar el término medio. Siempre que alguien intentar destruir un sistema hay gente que no lo entiende, porque lo consideran sospechoso, pero es muy simple: nos hemos librado de todos los puestos intermedios, hacemos juegos lo más barato posible y, aún así, vamos a hacer más dinero de cada copia que vendamos de lo que ganábamos con el modelo de las distribuidoras y los grandes triple A. No hay intermediarios, sólo estamos nosotros y los jugadores, que yo creo que echan de menos la época en la que había más rarezas, como *Jet Set Radio*, P*a*Rappa the Rapper... Para una industria tan puntera en cuestiones tecnológicas, artísticas... es raro lo tradicional que es en cómo se hacen y se venden juegos.

**Si hemos decidido vender el juego a 30 euros es para romper el modelo imperante. Con el sistema actual, o te dedicas a hacer juegos indie o grandes triple A o te hundes. Queremos encontrar el término medio.**

**¿Estáis planeando algún tipo de DLC?**
No tenemos ningún plan por ahora. Podría ser que saquemos actualizaciones con distintas mejoras y ajustes, pero no va a haber microtransacciones ni estamos pensando en DLC por el momento. Además, sería raro que, con el modelo de 30 euros que hemos escogido, le vendiésemos a la gente nuevos contenidos por 5 euros.

**¿Qué nos puedes decir del rendimiento del juego en PS4 y PS4 Pro?**
En PS4 va a 30 fps estables. Con PS4 Pro aún estamos trabajando. Podemos aumentar la resolución o la tasa de frames, no ambas cosas. Creo que nos vamos a centrar en mejorar la tasa antes que la resolución.

**¿Qué el lo mejor de *Hellblade* a nivel técnico?**
Hemos trabajado tan duro con *Hellblade*, porque tenemos tanto que demostrar, que estoy muy orgulloso del resultado, como nuestra investigación en tecnología, captura de movimientos... Hemos hecho nuestro mejor trabajo. El sonido, creo, es de lo mejor. David García, nuestro jefe de sonido, que es español, es un genio. Nunca he visto a nadie hacer magia como él. Además, el sonido tiene un propósito jugable.

**Te he oído decir que la gente no debería pensar que *Hellblade* es un juego centrado en las mecánicas. Sin embargo, cuando lo he jugado, me ha parecido una aventura repleta de mecánicas, con combates, puzles, exploración…**
Lo que quiero dejar claro es que lo más importante es la historia de Senua, aunque eso no significa que los combates no sean buenos. Podríamos haber creado un sistema de combos desbloqueables, pero eso no ayudaría en nada a la historia, así que no lo hemos incluido, por ejemplo. Parece que todo el mundo asume que si haces un juego centrado en la historia significa que las mecánicas no son buenas, pero nada más lejos de la realidad.

**La reacción del público cuando presentasteis *DmC* fue horrible, sobre todo por el aspecto de Dante, pero luego el juego es excelente. ¿Cómo no despertar a los trolls con *Hellblade*?**
Lo de *DmC* fue una explosión de mierda y siempre va a haber trolls, pero sucedió porque parecía que habíamos traicionado algo muy conocido y querido por los fans. La negatividad nos sirvió para centrarnos en mejorar la calidad del juego y eso lo hemos aplicado con *Hellblade*. Ahora queremos que la gente sepa cómo se crea un videojuego, mostrando las partes malas también. Por eso hemos hecho muchísimos diarios de desarrollo. No nos preocupa la publicidad negativa. Ya tuvimos más de la que nadie ha podido tener al presentar *DmC*.

**Hacer música o cine independiente no parece tan caro como hacer videojuegos. ¿Por qué?**
Eso está mejorando. *Heavenly Sword* nos llevó 4 años y medio de desarrollo, trabajaron una media de 90 personas en él y las críticas dijeron que era demasiado corto porque duraba unas 7 horas y media. En *Hellblade* han trabajado unas 20 personas durante 3 años y el juego es más largo, unas 10 horas. Así que estamos haciendo un juego más ambicioso, más barato y en menos tiempo. Gran parte de la culpa es que las herramientas han mejorado mucho, como Unreal Engine 4.

**¿Es *Hellblade: Senua's Sacrifice* la secuela espiritual de *Heavenly Sword*?**
En cierto modo, sí. *Heavenly Sword* estaba muy centrado en los combates, pero en *Hellblade* hay zonas en las que no hay ni un solo combate. El mundo de juego era mucho más alegre en cierta forma, pero en *Hellblade* todo parece un peligro. No eres ningún superhéroe.

**¿No te parece que BioWare por fin está haciendo *Razer*, vuestro proyecto, con *Anthem*?**
(Risas). Eso parece, ¿no? Desde luego, el modelo de las grandes distribuidoras, que nos llevó a pensar en hacer un proyecto como *Razer*, sí que coincide. Parece que ya es obligatorio tener grandes gráficos, modo cooperativo o competitivo (cuando no las dos cosas), árboles de habilidad, creación de objetos... Todos los grandes triple A parecen tener lo mismo, y no es coincidencia. Lo hacen para poder vender más. Por eso, al empezar este proyecto nos impusimos unas reglas para acercarnos más a los viejos arcades: nada de HUD, centrarnos en un personaje, nada de tutoriales, nada de árboles de habilidad...

**¿Por qué escogisteis una enfermedad mental como tema principal del juego?**
Queríamos hacer algo distinto y descubrí que la psicosis tiene mucho en común con la fantasía. Al pensar de dónde viene la psicosis también tienes que preguntarte de dónde lo hacen la creatividad, la imaginación, los sueños... Son todo mecanismos del cerebro. Todos vivimos una constante alucinación, que el cerebro transforma. Las alucinaciones que hemos leído en grandes obras como "Don Quijote" siempre se han mostrado como una especie de viaje épico. Es un mundo muy interesante. No es que pretendamos decir que hay algún tipo de ventaja o superpoder en la psicosis. Es que superarla, o conseguir vivir con ella, es algo muy esperanzador.

**¿Cómo es crear una heroína que parece una guerrera de verdad con cicatrices y pechos normales? ¿No crees que hay sexismo en la industria?**
Ni se nos ha pasado por la cabeza. La hemos hecho así porque nos parecía que encajaba mejor con el tipo de personaje. Puede que los desarrolladores mainstream necesiten eso porque tratas de "enganchar a todo el mundo". Si, como nosotros, no tratas de agradar a todos, no te hace falta añadirle un par de melones. No tengo problemas con mujeres u hombres super sexys en los juegos. Creo que depende de si encaja en tu producto. Y sí, hay sexismo. No sólo en videojuegos, en todas partes.

**Al no tener un distribuidor, ¿no os preocupa la falta de una gran campaña de marketing?**
El marketing es necesario. Por eso hemos compartido todos nuestros diarios de desarrollo y estamos invitando a gente como vosotros para que prueben el juego. Además, confiamos en que el boca a boca funcione. A la gente le gusta descubrir grandes juegos.

# Partidas online menos caóticas

Borja Abadíe
@BorjaAbadie

Me gustan los juegos online. Es casi un sacrilegio para los puristas del videojuego (especialmente la prensa especializada), pero debo reconocerlo. Me chiflan los juegos en solitario y, aún así, también disfruto muchísimo con las aventuras online. Aunque ya había jugado a clásicos como *Quake* o *Unreal* en su día, hablo de los tiempos de las conexiones por ethernet, el juego que de verdad me cautivó y me convenció de que el mundo online estaba lleno de posibilidades fue *Phantasy Star Online*, de Dreamcast.

**Mi experiencia con juegos online** ha sido muy amplia desde entonces. Podría contar mil batallitas, como aquella vez que un infame mangante me robó una de mis armas favoritas en *Phantasy Star Online*. El intercambio consistía en que cada uno tirase al suelo el arma que habíamos acordado canjear. Yo, un honrado pardillo, solté el arma en cuestión. Como en el intercambio de rehenes de una película, fui avanzando lentamente hasta el objeto que el ratero en cuestión había soltado. Él hizo lo propio. Como ya os habréis imaginado, el muy chorizo dejó caer un objeto sin valor. Me habían tangado y, además, por tontaina. Pero dejemos a un lado las confesiones de un ingenuo (aunque estaría encantado de leer las vuestras por Twitter), porque me estoy yendo por las ramas, para no variar.

**NO ACABAN DE CONVENCERME LAS BATALLAS MULTITUDINARIAS. EL CAOS ES TAN ENORME QUE NO CUENTA MI HABILIDAD. DA IGUAL SI SOY UN LEÑO O UN JUGÓN.**

**Las partidas multitudinarias** son la moda imperante en los juegos online competitivos. Muchas compañías sacan pecho anunciado el impresionante número de jugadores que soportan sus partidas online. *Star Wars Battlefront* nos permite enfrentarnos en bandos de 20 vs 20, *Battlefield 1* sube la apuesta a 64 soldados y el fenómeno *Overwatch* se queda en una cifra más modesta (12), como ha venido haciendo la saga *Call of Duty*. Me parece muy bien, pero no acaban de convencerme las batallas multitudinarias. Desde luego, por profundizar con algún ejemplo, *Battlefield 1* demuestra a la perfección cómo de caótico debió ser aquello de estar en mitad de un gran combate en la Primera Guerra Mundial. Sales al mapa de juego y la lluvia de tiros es de órdago. Hay un par de tíos que no paran de sobrevolar el escenario en avioneta disparando a todo lo que se mueve, un tunante que se dedica a lanzar morteros a diestro y siniestro, 10 camperos apostados en los lugares más recónditos haciendo buen uso de sus rifles de precisión, dos pirados en tanque que van arrasando con todo y otro nutrido grupo de jugadores que corren como pollos sin cabeza disparando sin ton ni son.

**¿Es el caos divertido?** Pues sí, pero sólo durante un rato. La sensación es bastante impactante durante las primeras partidas, pero la cosa pierde la gracia en cuanto descubres que el caos es tan tremendo que tu habilidad casi no cuenta para nada. Porque, ¿qué posibilidades hay de mantenerse vivo en un mapa con 64 tíos disparándose unos a otros? Cero, ya os lo digo yo. No importa lo bueno que seas, no hay manera de tener controlados a 32 jugadores enemigos. Este tipo de modos están pensados para morir una y otra vez y eso, sinceramente, le quita toda la adrenalina a las batallas. ¿Por qué voy a ponerme nervioso si mi muerte no es más que una de las cientos que sucederán en esta partida? ¿Qué valor puede tener mi actuación en si hay otras 63 personas disparando sin parar?

**Por eso aplaudo la decisión de *Destiny 2* de reducir a 4 vs 4** las batallas del modo online competitivo. Después de jugar a la beta tengo claro que los combates son ahora mucho más estratégicos, dentro de la velocidad desenfrenada propia del título de Bungie. Además, es más fácil encontrar un grupo de amigos con el que coordinarse porque, sinceramente, ¿quién narices es capaz de coordinar un batallón de 32 jugadores? Pero lo mejor es que me siento más partícipe de las victorias o derrotas del grupo y mi habilidad (sea un leño o un jugón) tiene mucha más importancia que en las caóticas batallas que proponen los juegos online competitivos de hoy en día.

# Cuidado con lo que sueñas....

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



Los que leéis todos los meses esta sección puede que ya me conozcáis un poquito y, a estas alturas, sabéis que no oculto mi amor por PS Vita. Es una máquina que, a pesar de sus limitaciones técnicas, de las barreras como las carísimas tarjetas de memoria propietarias (sigo sin entender porque las de 64 GB nunca llegaron de manera oficial) o de que, tras el primer año de vida, no recibió el apoyo debido, aún con todo, me ha dado grandes momentos y me ha permitido disfrutar de fabulosos indies y joyas como el primer *Gravity Rush*, *Unit 13* o las remasterizaciones de *Metal Gear*.

**Juegos que, en muchos casos** (sobre todo indies), o salieron al mismo tiempo en las consolas de sobremesa, o fueron portados a PS4 y/o PS3 para recuperar la inversión que con la versión portátil no lograron. Pero la posibilidad de disfrutarlos en cualquier parte ha sido, en muchos casos, lo que ha hecho que me decantara por la versión de Vita, aunque el bajón gráfico fuera evidente. Ese fue el caso de *Dragon Quest Builders*. Poder jugar en cualquier sitio a un título tan enorme, con tantas posibilidades y opciones para perder el tiempo, me permitió disfrutarlo más en profundidad que si lo hubiera jugado en PS4, aprovechando viajes en metro, ratillos previos a dormir, etc. Lo gracioso del asunto es que, para el análisis, lo jugué en PS4, y por placer lo empecé de cero en Vita... Algo que repetiría en muchos más casos, si pudiera.

**Y es que, actualmente,** poder jugar en cualquier sitio a lo que me apetezca, se ha convertido en una prioridad. Bien porque las sentadas delante de la tele cada vez son más complicadas, bien porque así puedo aprovechar el tiempo al máximo. Por eso, recordando las primeras presentaciones de PS Vita en Japón, donde mostraron que era posible adaptar títulos como *Yakuza 4* o *Metal Gear Solid 4* con un leve bajón gráfico, me ha hecho pensar. ¿Por qué Sony no ha hecho ya lo que Nintendo ha conseguido con Switch? El público objetivo, los que jugaron con la primera PlayStation, cada vez es "más viejo" (20 años nada menos), y en muchos casos, al menos en mi círculo, dejan de jugar por falta de tiempo, como obligaciones familiares. ¿Qué mejor que un dispositivo que rompa esa barrera y permita jugar dónde y cómo quieras a lo que quieras?

**Los rumores acerca de que Sony** podría estar trabajando en algo así saltaron justo antes del pasado E3, pero no se materializaron. Hablo de una máquina con clara vocación "portátil", aunque también con funcionalidad sobremesa, que permitiría disfrutar del catálogo de PS4 en cualquier parte. Aún siendo defensor a ultranza del formato físico, no me importaría sacrificar ese aspecto (no me veo jugando con un bluray en cualquier parte, sobre todo por el consumo que supone un lector portátil), a cambio de eso, de poder disfrutar del catálogo de sus sobremesa en cualquier parte. Me da igual que no fuera más que una PS3 portátil o, mejor aún, que fuera una PS4.

**¿Imagináis poder jugar en un dispositivo autónomo a joyas de PS4 y PS3**, o incluso los clásicos de PS2 a 1080 p o los clásicos de PSone? Yo, desde luego, lo veo claro y cristalino, y eso me permitirá dedicar el tiempo necesario a joyas que en su día se me quedaron en el tintero. ¿Imagináis ahora, en plenas vacaciones, contar con una "portátil" así? Que pudieras estar jugando en la playa, y al subir a casa/hotel, poder enchufarla y seguir en la tele o tumbados en la cama? A mí desde luego, se me viene a la cabeza una lista interminable de títulos que con este sistema podría rescatar...

**Un sistema que permitiera justo lo que PS Now no ha conseguido:** ofrecer una experiencia integral PlayStation, en la que pudieras acceder a cualquier título lanzado en los distintos máquinas de la casa. Un todo en uno, con vocación portátil, y a la vez con funcionalidad sobremesa. Dicen que hay que tener cuidado con lo que sueñas; hace no mucho en estas mismas páginas pedía una reedición de *Nier* y ya está disponible en la tienda de Square. Quién nos dice que Sony no tiene ya algo así en mente y que lo veremos en unos años...

**¿IMAGINÁIS PODER JUGAR EN UN DISPOSITIVO AUTÓNOMO A JOYAS DE PS4 Y PS3, O INCLUSO LOS CLÁSICOS DE PS2 A 1080 P O LOS CLÁSICOS DE PSONE?**



# El fenómeno Grand Theft Auto ONLINE

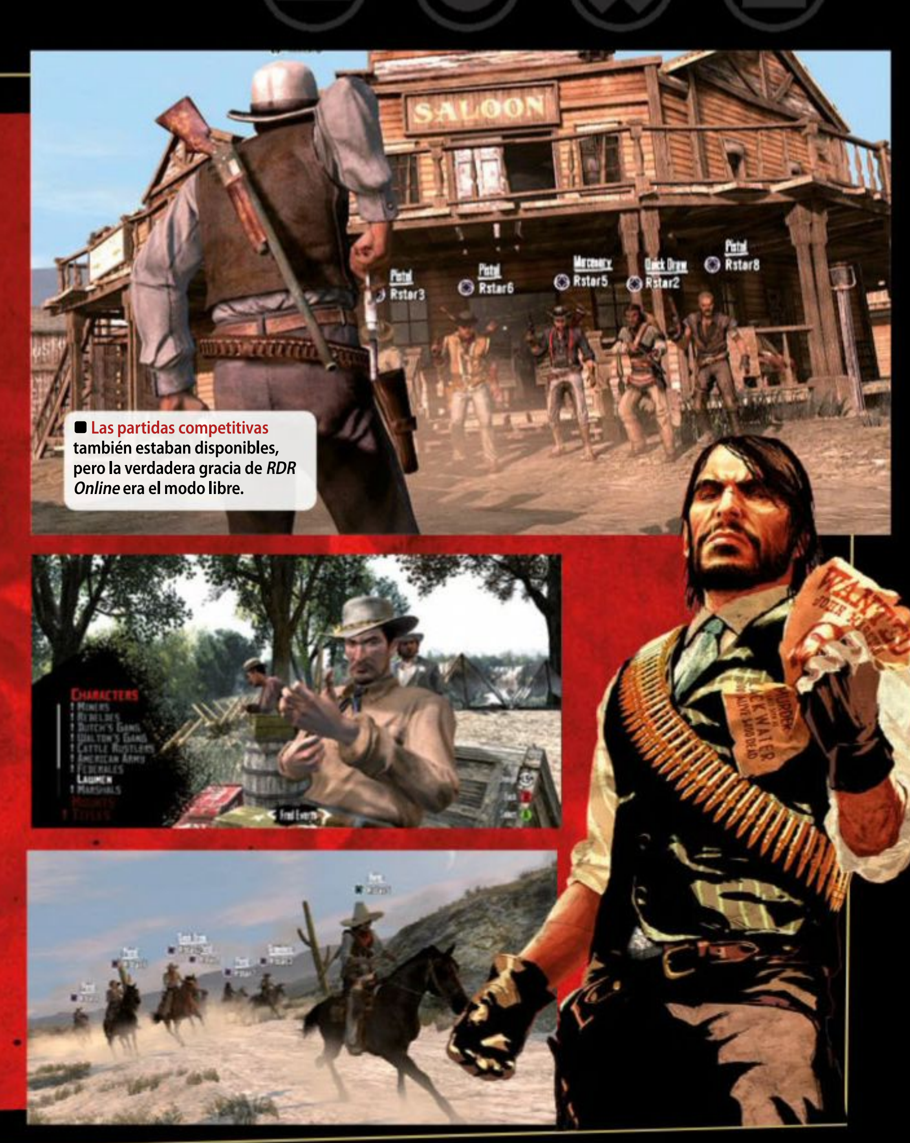
## DESCUBRE POR QUÉ SIGUE ARRASANDO EN PS4

**Desde su aparición en 2013, *Grand Theft Auto V* se convirtió, por méritos propios, en uno de los juegos mejor puntuados y más rápidamente vendidos en la historia de la industria. Lo que no nos esperábamos, 4 años después de su llegada, era comprobar que sigue copando las lista de títulos más vendidos mes tras mes. El culpable, en gran medida, su interminable y millonario modo online.**

# El germen del éxito

***RED DEAD REDEMPTION,*** además de hacernos gozar con la historia del inolvidable John Marston en su modo Historia, también contaba con modo multijugador. En el modo online podíamos enfrentarnos en partidas de todos contra todos o por equipos (tiroteos o el mítico capturar la bolsa). Llamaban mucho la atención las misiones cooperativas que llegaron con el DLC gratuito *Forajidos hasta el final*, que nos invitaban a colaborar con tres amigos para superar 6 misiones que no sólo se limitaban a pegar tiros, sino que también nos exigían guiar al ganado, rescatar a la hija de un granjero, etc...

**EL GERMEN DE *GTA ONLINE,*** sin embargo, fue el modo libre de *RDR*. Aquí, podíamos crear un personaje (que también utilizábamos en las partidas competitivas) y al completar distintos objetivos y desafíos de nuestro diario subíamos de nivel y recibíamos recompensas, como nuevas monturas y armas. Lo más llamativo era que podíamos deambular por el mapeado del juego como si estuviésemos en el modo historia, pero formando una cuadrilla con hasta otros 7 amigos más. Así, podíamos cabalgar con ellos en busca de guaridas, enfrentarnos a otros jugadores que también exploraban nuestro mapa, convertirnos en la peor pesadilla del sheriff disparando a los representantes de la ley o incluso dedicarnos a actividades menos típicas, como cazar animales, jugar al póquer o el dado mentiroso o recoger la flora silvestre del lugar, como hacía Marston, entre otras muchas.




■ Las partidas competitivas también estaban disponibles, pero la verdadera gracia de *RDR Online* era el modo libre.

Pronosticar el éxito de un juego como *Grand Theft Auto V* fue una tarea muy sencilla. La saga, una de las más importantes en la historia de los videojuegos, siempre levanta gran expectación y, dado el buen hacer de Rockstar con todo lo que toca, todos confiábamos en que *GTA V* iba a arrasar. Lo que nadie podía sospechar es que en junio de 2017, casi 4 años después de su lanzamiento en septiembre de 2013, iba a ser el tercer juego más vendido del mes en EE.UU. Así ha sido, también en Europa y en nuestro país, mes tras mes, año tras año, desde su aparición. *GTA V* ha visto pasar por delante de sus ojos una buena ración de bombazos del videojuego, como *Call of Duty*, *FIFA*, *Assassin's Creed*, *The Last of Us*, *Destiny*, *Watch Dogs*, *Minecraft*, *Fallout 4*, *Battlefield*, *The Division*, *Overwatch*,...Todos ellos, en sus diferentes entregas anuales en el caso de sagas, han copado las listas de ventas durante mucho tiempo, pero ninguno ha permanecido en el top tanto tiempo como *GTA V*. Ni de lejos. Michael, Franklin y Trevor son, en parte, los culpables de este éxito, pero el verdadero mérito ha sido de *GTA Online*.

***GTA Online* llegó con muchos problemas** de conexión y con la ausencia del que se suponía que iba a ser el gran reclamo, los golpes, que nos permitirían completar misiones muy elaboradas como robar un banco junto a nuestros amigos. La propuesta, que seguía los pasos de lo que vimos en el modo online de

**"*GTA V* ha visto pasar una buena ración de bombazos del videojuego, pero ninguno ha permanecido tanto entre los más vendidos."**

*Red Dead Redemption*, aún así era muy atractiva. Tanto, que los jugadores y la propia Rockstar se han dedicado en cuerpo y alma a *GTA Online* durante los últimos cuatro años. La vertiente online de *GTA V* ha visto, desde entonces, más de 25 grandes actualizaciones junto a todo tipo de mejoras, añadidos y eventos más pequeños con una frecuencia prácticamente semanal. La clave de todo el asunto es que todos estos contenidos son completamente gratuitos. Cualquier jugador de *GTA V* puede descargarlos y disfrutarlos sin gastarse ni un euro más.

**La economía es el hilo conductor de la experiencia.** Así, para hacernos con nuevos coches, ropas, peinados, una mansión en la que guardar todos nuestros coches, aviones, helicópteros, locales para negocios fraudulentos y demás posesiones necesitamos dinero. Dinero del juego, claro, que obtenemos al completar todo tipo de actividades, desde completar una carrera o participar en competiciones de paracaídas hasta enfrentarnos a otros jugadores en partidas a muerte o participar en los mencionados golpes. Básicamente, todo lo que hacemos genera dinero. Eso sí, para tenerlo todo hay que jugar cientos y cientos de horas. Y, como es habitual en el mundo de los juegos para móviles, hay una forma de acelerar el proceso: pasar por caja. Así, podemos utilizar dinero real para com- »

# Crea tu propia historia en youtube

**YOUTUBE ES UNO DE LOS DENOMINADORES COMUNES** en el éxito masivo de algunos videojuegos de los últimos años. Fenómenos como *Minecraft*, *League of Legends* o *Los Sims 4* no serían lo mismo sin Youtube o Twitch. Hay muchos motivos por los que un juego triunfa en estas plataformas. Está la competición de títulos como *LoL*, ver a otros asustarse jugando aventuras de terror o los típicos Let's Play. Pero hay dos rasgos que disparan la popularidad sobre todos los demás. El primero es disponer de un motor de físicas que genere contenidos virales, como sucedió con *Goat Simulator*. El otro es que el juego ofrezca la suficiente libertad para que podamos crear nuestras propias historias más allá de aquello para lo que el juego estaba pensado. Y sí, *GTA Online* tiene ambos e incluso más.

**EL PROPÓSITO INICIAL DE *GTA ONLINE*** era dejarnos crear nuestra banda criminal (crew) con la que enfrentarnos a otros jugadores o realizar actividades cooperativas. El caso es que las posibilidades del juego son tan numerosas, más aún desde que los mods llegaron a PC y Rockstar lanzó el editor de contenidos y de vídeo, que hemos visto de todo: parkour, tests del motor de físicas, momentos "fail" de todo pelaje, juegos de rol en los que interpretar a un personaje,... Rockstar está muy atenta e incluso ha creado DLC basados en las creaciones de la comunidad, como las Stunt Races.

**El Sheriff Eli,** dentro de los servidores de rol basados en la policía, en PC, es uno de los personajes más populares.



**Las carreras de parkour** es una de las modas más seguidas en Youtube, como está de DaniRep.

prar dinero del juego con el que invertir en todos estos lujos. Pero ¿quién hace uso de este tipo de microtransacciones si todo está disponible de forma gratuita simplemente jugando? Pues, por lo que parece, muchísima gente. *GTA Online* había generado, en abril de 2016 y sólo teniendo en cuenta el último año, más de 700 millones de dólares de beneficios con las microtransacciones. Casi nada. De este modo, el juego se ha convertido en una verdadera ciudad virtual en el que miles de jugadores se dan cita para compartir un universo que sienten como vivo y en constante evolución. De hecho, tras el lanzamiento el pasado mes de junio de la última gran actualización, Tráfico de Armas, Rockstar ha confirmado que junio y julio de 2017 han supuesto el récord de usuarios activos en la historia del juego.

**Las cifras de *GTA Online* son impresionantes.** *GTA V* ha vendido más de 75 millones de copias según datos de febrero de 2017. Pongamos que el juego, entre los 70 euros iniciales y los 40 a los que se puede encontrar hoy en día, se ha vendido a una media de 60 euros la mayor parte del tiempo. Eso ya son 4.500 millones de euros. Además, genera unos 15 millones de dólares a la semana en microtransacciones, una media de 700 millones anuales, en 2014 más de 30 millones de jugadores se habían conectado a *GTA Online* (Rockstar asegura que la media de los que juegan habitualmente durante un mes ronda los 10 millones). Teniendo en cuenta estas cifras, ¿cuándo decidirá Rockstar dar por cerrado el capítulo de *GTA Online* en su historia? Pues, por lo que parece será cuando los jugadores dejen de mostrarle su apoyo. Y no parece que vaya a ser pronto, puesto que el último trimestre

***GTA V* tiene cifras mareantes: Ha vendido más de 75 millones de copias, *GTA Online* genera unos 700 millones anuales, más de 15 a la semana, tiene 10 millones de jugadores activos al mes...**

ha sido el mejor en la historia del juego. La compañía, de hecho, acaba de comentar que cree que los modos online de *GTA V* y *Red Dead Redemption 2* podrían coexistir sin ningún problema. Habrá que verlo. Es más, Strauss Zelnick, CEO de Take Two, considera que cualquier juego centrado en el online será un competidor de *RDR 2*, por lo que parece claro (si no lo estaba ya) que las apabullantes cifras de *GTA Online* han hecho que Rockstar se centre de manera muy evidente en los modos online.

**El ciclo de vida de los títulos de Rockstar** parece que se va alargar mucho más de lo que lo hacía antaño. Puede que esto compense a muchos usuarios, pero si analizamos los lanzamientos de la compañía, el éxito de *GTA Online* está copando muchos recursos de la compañía y cada vez vemos menos títulos. Así, de 2000 a 2010 hemos podido disfrutar de cuatro entregas de la saga *Midnight Club*, cinco entregas principales de *Grand Theft Auto*, dos entregas de *Manhunt*, otras dos de *Red Dead*, *The Warriors*, *Bully*, *Table Tennis* y *Beaterator*. Son, ni más ni menos, que 17 juegos, sin contar con múltiples expansiones o juegos



■ Las recopilaciones de "fails" nos regalan momentos muy divertidos, como este aterrizaje.

■ Pruebas "chorras", como saber si 100 personas pueden parar un avión, creada por RZED, triunfan.

■ Las listas de partidas crean una historieta, como qué hacen los jóvenes ricos para divertirse.

que hayan sido sólo editados y no desarrollados por Rockstar. Sin embargo, desde 2010 a 2018 (añadiendo aquí *RDR 2* que ya ha sido anunciado) nos encontramos con *GTA V*, *Max Payne 3*, *L.A. Noire* y *RDR 2*. Son 4 juegos. Ojalá que veamos muchos más de aquí al final de la década, pero ni en el mejor de nuestros sueños reviviremos aquellos tiempos tan prolíficos de Rockstar.

**La ausencia de DLCs para la campaña de *GTA V*** ha enfadado a muchos usuarios, que no se prodigan en los juegos online. Podemos entenderlos, pero ¿qué es mejor para el usuario? ¿que vayan saliendo distintos DLCs y expansiones por los que hay que pagar sí o sí o que todo se centre en un modelo de negocio online en el que sólo pagamos si queremos mientras recibimos contenidos nuevos? Será cuestión de gustos. Lo que descubriremos en los próximos años, especialmente con la llegada de *RDR 2* es si, para Rockstar, los modos online se han convertido en algo más importante que las campañas, si los trabajadores de la compañía no odian ya participar durante más de 8 años en el mismo juego o si *GTA Online* tendrá fin. Desde luego, viendo los distintos motivos por los que *GTA Online* es un éxito y las múltiples expansiones de los que os hablamos en este mismo reportaje, tenemos serias dudas.

■ Los pequeños contenidos, como nuevos vehículos salen con mucha frecuencia. Aquí el último, aunque habrá nuevos cuando nos leáis.

## En constante evolución

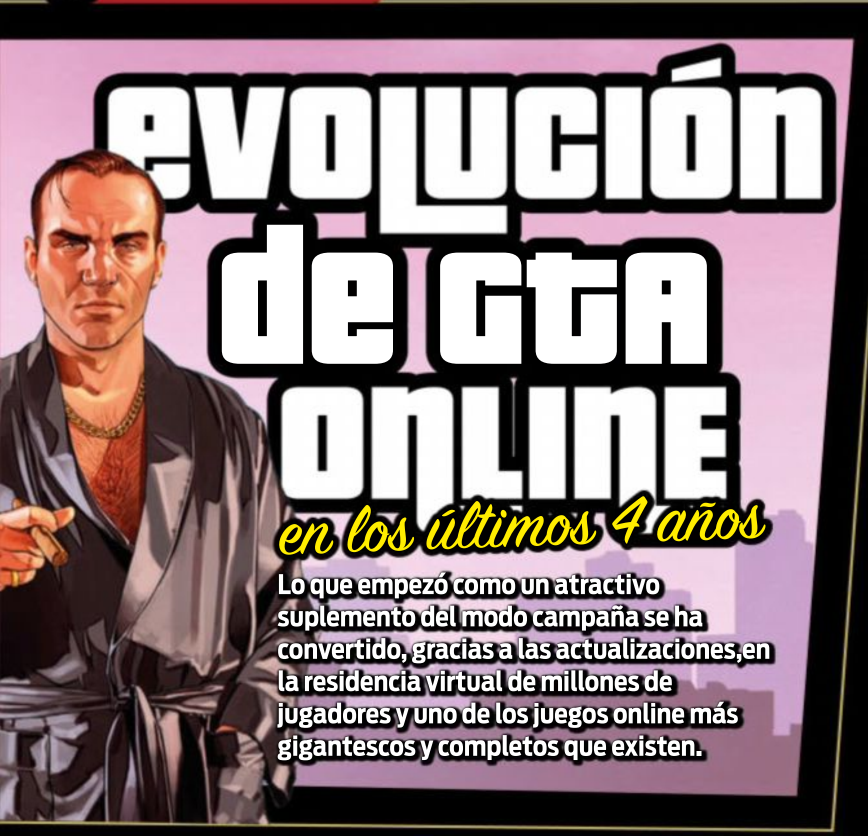
**ADEMÁS DE LAS GRANDES ACTUALIZACIONES,** Rockstar ha acertado al ir ofreciendo todo tipo de incentivos para mantener a la comunidad completamente enganchada. Los grandes contenidos, como los golpes, las carreras acrobáticas o el reciente tráfico de armas hacen que la gente vuelva una y otra vez al juego. Pero, una vez jugado el nuevo DLC debería de aparecer el hastío, ¿verdad? Rockstar lo combate con pequeños añadidos, como nuevos coches, nueva ropa, peinados, eventos por tiempo limitado con recompensas exclusivas, modos que nos otorgan doble experiencia y dinero durante un tiempo, concursos de fotografía, nuevas listas de juego...

## Damnificados del éxito de GTA Online

***GTA ONLINE* ESTÁ SIENDO UN ÉXITO** tan espectacular que, lamentablemente se ha cobrado un duro peaje en su camino. Así, pasados 4 años desde el lanzamiento de *GTA V*, no hemos podido disfrutar de ningún contenido adicional para la campaña, algo que en su día alargaba la vida útil de los títulos de Rockstar en su modalidad para un jugador. Que si zombis en el Oeste, que si la noche gay de Liberty City,... Pero, ¿por qué iba a invertir la compañía todo ese dineral en hacer DLCs para la campaña cuando resulta más barato y provechoso hacerlos para el modo online? Las microtransacciones son la clave de todo, y no nos extrañaría verlas en la historia de *RDR 2*.

■ *The Ballad of Gay Tony* es uno de los DLCs más divertidos que ha lanzado nunca Rockstar. El éxito de *GTA Online* ha acabado con ellos.

■ *Red Dead Redemption 2* apostará de forma rotunda por el modo online. ¿Le comerá terreno a la campaña?

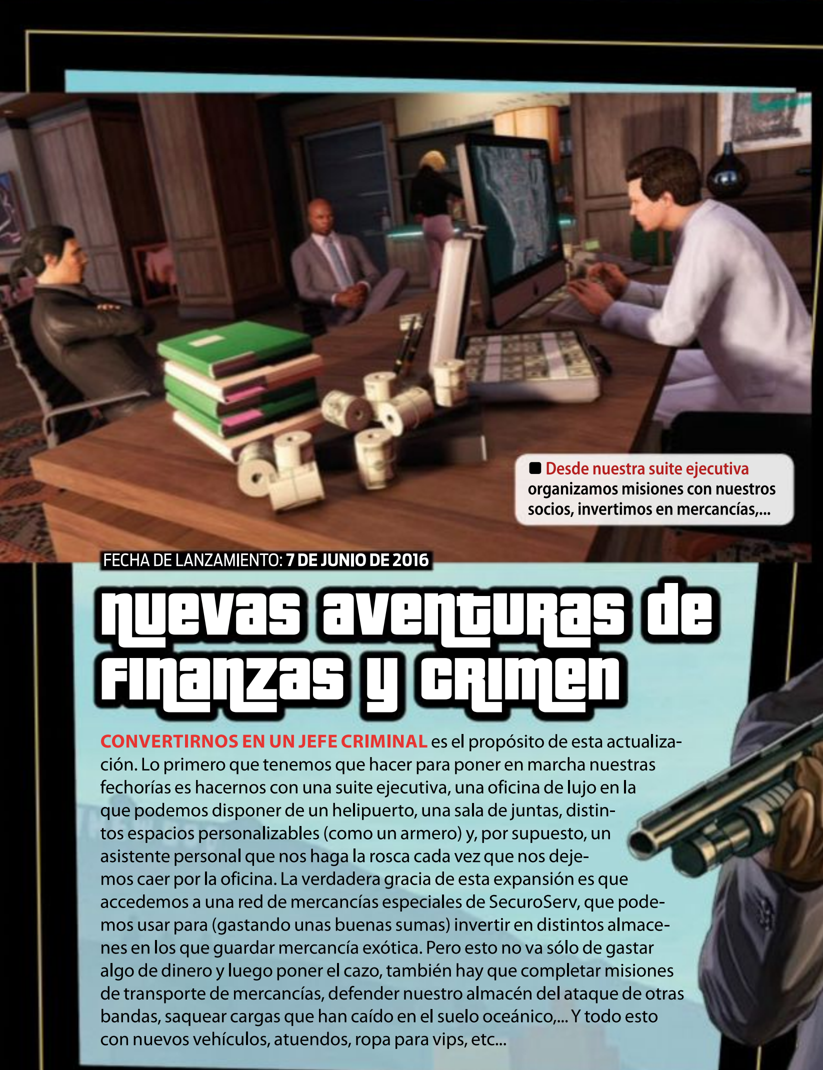


# Evolución de GTA Online en los últimos 4 años

Lo que empezó como un atractivo suplemento del modo campaña se ha convertido, gracias a las actualizaciones,en la residencia virtual de millones de jugadores y uno de los juegos online más gigantescos y completos que existen.

Los golpes comprenden varias misiones de preparación antes de la ejecución del atraco en sí.

El anfitrión de la partida se lleva la mayor tajada en los golpes, pero son actividades lucrativas para todos.



Desde nuestra suite ejecutiva organizamos misiones con nuestros socios, invertimos en mercancías,...

FECHA DE LANZAMIENTO: **7 DE JUNIO DE 2016**

## Nuevas aventuras de finanzas y crimen

**CONVERTIRNOS EN UN JEFE CRIMINAL** es el propósito de esta actualización. Lo primero que tenemos que hacer para poner en marcha nuestras fechorías es hacernos con una suite ejecutiva, una oficina de lujo en la que podemos disponer de un helipuerto, una sala de juntas, distintos espacios personalizables (como un armero) y, por supuesto, un asistente personal que nos haga la rosca cada vez que nos dejemos caer por la oficina. La verdadera gracia de esta expansión es que accedemos a una red de mercancías especiales de SecuroServ, que podemos usar para (gastando unas buenas sumas) invertir en distintos almacenes en los que guardar mercancía exótica. Pero esto no va sólo de gastar algo de dinero y luego poner el cazo, también hay que completar misiones de transporte de mercancías, defender nuestro almacén del ataque de otras bandas, saquear cargas que han caído en el suelo oceánico,... Y todo esto con nuevos vehículos, atuendos, ropa para vips, etc...

**Las constantes actualizaciones han cambiado por completo el modo de jugar y han hecho de *GTA Online* el gigantesco "monstruo" que es hoy.**



FECHA DE LANZAMIENTO: **10 DE MARZO DE 2015**

## t▯ s▯ g▯ ▯▯ L▯ p▯ e▯ s

**UNA DE LAS EXPANSIONES MÁS ESPERADAS** en toda la historia de *GTA Online* fue, sin duda, los golpes. Iban a formar parte del juego original, pero finalmente su lanzamiento se retrasó un año y medio. La espera mereció la pena, ya que es una de las mejores experiencias cooperativas de toda la aventura. Cada uno de los golpes está dividido en varias misiones, que nos llevan a realizar todo tipo de actividades, como preparar el atraco robando los vehículos necesarios para llevarlo a cabo, "hackear" las instalaciones, destruir las cámaras, amenazar a los empleados para que no activen la alarma, taladrar la caja fuerte, infiltrarnos en un área restringida, robar uniformes de la policía para no llamar la atención, paracaidismo, etc...

**CADA PARTICIPANTE DEL GOLPE** cumple una función distintas en el atraco. Por ejemplo, mientras uno hace las veces de conductor para la huida otro se encarga del hackeo, de destruir la cerradura de acceso a la cámara blindada,... El organizador del golpe se lleva la mayor parte, aunque puede decidir qué pellizco se llevará cada miembro de la banda. Esta actualización también incluía nuevas armas, como la pistola de bengalas, nuevos vehículos, motos, helicópteros y dos aviones. Esta actualización también supuso el estreno del modo adversario, nuevas actividades para enfrentarnos a otros jugadores, como el divertido Hasta la Vista, en el que dos jugadores se ponen en la piel de ciclistas y los otros dos conducen camiones con lo que tratan de atropellarles. Esta actualización fue la primera, además, en la que el contenido añadido no se incorporó también al modo para un jugador. Los golpes siguen siendo, a día de hoy, uno de los mejores métodos para hacer dinero rápido y no siempre fácil en *GTA Online*. Es fundamental contar con 3 amigos para formar las bandas y comunicarnos, porque las misiones no son sencillas y requieren de cooperación.

FECHA DE LANZAMIENTO: **20 DE OCTUBRE DE 2015**

## t▯ w ▯ d▯ e

**EL TALLER DE BENNY'S ORIGINAL MOTOR WORKS** es una de las mayores novedades de esta actualización. Allí, podemos tunear nuestros 6 vehículos lowrider con todo tipo de modificaciones, como suspensión hidráulica, motor, claxones, nuevas matrículas, equipos de música fardones,... Además, también incluía nuevas armas como el machete, la pistola ametralladora, ropa al estilo de los noventa y 8 misiones que nos encargaba nuestro querido Lamar, en la que debíamos acabar con las bandas rivales (los ballas y los vagos) para convertir a Lamar en el rey de los lowrider. Nuevos modos adversario se unieron a la fiesta, como las carreras de relevos, en las que cada miembro del equipo compite en una vuelta antes de pasar el testigo.



■ **Lamar, el colega de Franklin,** es el prota de esta expansión en la modificamos nuestros bólidos.



■ **Este vehículo blindado** con ametralladora incorporada es una de las joyas de esta actualización.



FECHA DE LANZAMIENTO: **13 DE DICIEMBRE DE 2016**

## ▯ I▯ m▯ p▯ ▯ ▯ a▯ c▯ I▯ ▯ y▯ ▯ e▯ x▯ p▯ ▯ ▯ a▯

**DEDICARNOS AL ROBO DE VEHÍCULOS DE LUJO,** aquello que dio nombre a la saga en sus inicios, es el principal objetivo de esta enorme actualización. En el nuevo garaje de oficina podíamos aparcar hasta 60 vehículos y comprando almacenes de exportación podíamos guardar, modificar y exportar vehículos. Incluso podíamos robar un helicóptero de la policía para utilizar su cámara y detectar así nuevos vehículos que afanar. En mitad de las importaciones y exportaciones resto de jugadores de nuestra sesión está al tanto de que estamos tratando de sustraer un vehículo de lujo, por lo que pueden venir a estropearnos el trabajito y quedarse con nuestra pasta. Incluía 18 vehículos terrestres, 16 nuevas misiones y nuevos modos adversario, como la guerra territorial, en la que entres dos y cuatro equipos compiten por controlar bloques de colores.

FECHA DE LANZAMIENTO: **15 DE DICIEMBRE DE 2015**

# Ejecutivos y otros criminales

**ESTA ENORME ACTUALIZACIÓN INTRODUJO LOS VIPS,** en los que cualquier adinerado podía convertirse por un módico precio para crear su propia organización criminal y contratar hasta tres jugadores más para que hagan las veces de escolta. Los eventos del modo libre fueron uno de sus mayores aciertos, con momentos en los que un paquete aparece en el mapa y todas las organizaciones compiten por hacerse con él, la recuperación de vehículos incautados de las comisarías o un modo adversario en el que debemos capturar un yate utilizando barcos o helicópteros para abordarlo.

**EL SUPERYATE,** que se podía convertir en nuestra segunda residencia, era otro de los grandes alicientes para los más adinerados. Con el "pequeño" bote venía incluido un capitán, que nos llevaba a cualquiera de los 12 amarres disponibles, y un camarero que nos ponía bebidas para disfrutar de fiestas en el jacuzzi con los amigos. Incluso podíamos adquirir un helipuerto para salir volando del yate en cualquier momento. Además, también llegó con 10 nuevas casas en Vinewood Hills, 10 coches, 2 armas,...



El superyate es uno de los caprichos que formaban parte de esta enorme actualización.



FECHA DE LANZAMIENTO: **13 DE JUNIO DE 2017**

# Tráfico de armas

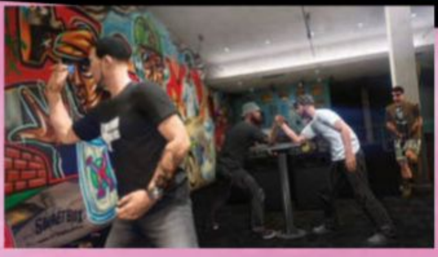
**LA ÚLTIMA GRAN ACTUALIZACIÓN** llegó el pasado mes de junio cargada de novedades. Como su nombre indica, el tráfico de armas es la principal actividad. Lo primero que debíamos hacer era comprar un búnker, una fortaleza subterránea que servía como base de operaciones de nuestros "honorables" negocios. Dentro de nuestro búnker podíamos instalar una galería de tiro, alojamientos privados para los miembros de la organización, un armero y otras filigranas decorativas. El centro de operaciones móvil, perfecto para los más claustrofóbicos y para los amantes del coche fantástico, nos permite transportar en un camión al más puro estilo Goliat, todo lo necesario para comenzar las múltiples misiones de esta actualización, como un centro de mando, una vivienda, taller de armas y vehículos y hasta una plaza de aparcamiento para Kit, digo para su versión en *GTA Online*, el Ruiner.

**LOS VEHÍCULOS MILITARES** eran otra de las novedades de Tráfico de Armas. Había de todo, el APC (un vehículo blindado con un cañón montado y la capacidad de soltar minas de proximidad a nuestros perseguidores, un buggy blindado (¿quién dijo que algo así era imposible?), una especie de Hammer con un cañón cuádruple, la moto Oppressor (capaz de volar), un coche familiar también blindado (por qué no) y un remolque antiaéreo perfecto para acabar con esos pesados que sobrevuelan en sus cazas disparando a todo lo que se mueve en el modo libre. Además, también incluía un montón de misiones y mejoras de armas inéditas, como cargadores de munición trazadora, incendiaria, perforante,... miras con visión nocturna, térmica, holográfica y montones de personalizaciones estéticas. La ropa de corte militar, además, como parkas de camuflaje, boinas,... aumentó nuestro fondo de armario.

FECHA DE LANZAMIENTO: **22 DE NOVIEMBRE DE 2016**

# Moteros

**FORMAR NUESTRO PROPIO CLUB DE MOTEROS,** con hasta 8 jugadores, era el hilo conductor de esta actualización. Los presidentes del club podían ascender a los miembros según su valía y juntos participar en todo tipo de actividades delictivas, como falsificar documentos o el siempre lucrativo negocio del tráfico de drogas. Como en otras actualizaciones, debíamos almacenar los narcóticos (robados u obtenidos en nuestras propias plantaciones) para venderlos en el momento en el que la demanda sea mayor. Aunque lo mejor, quizás, era la posibilidad de comprar nuestra propia sede para el club, un verdadero antro (entre 12 opciones distintas) en el que podíamos tomar unas copas en el bar, jugar a los dardos, desafiar a nuestros colegas a echar un pulso y decorarlo a nuestro gusto con montones de murales. 13 nuevas motos se unieron a la fiesta, desde choppers a quads y, sobre todo, la opción de golpear a nuestros rivales desde la comodidad del asiento de nuestra "burra" con hachas y hasta tacos de billar.







# Y muchas más actualizaciones

**GTA ONLINE SE HA NUTRIDO DE LAS GRANDES ACTUALIZACIONES** de las que os hemos hablado, pero lo que de verdad ha hecho que los jugadores se mantengan enganchados es que el goteo de novedades ha sido constante, más allá de esas grandes "expansiones". Los eventos semanales tienen buena culpa. Para que os hagáis una idea, al momento de escribir estas líneas hay 8 eventos activos, como una nueva camiseta sólo por iniciar sesión, doble de dinero GTA y experiencia en determinadas misiones, descuentos en búnkeres, vehículos de Legendary Motorsport y otras propiedades, carreras premium y contrarreloj,... Y luego están las creaciones, porque todas estas actualizaciones que hemos mencionado son "simplemente" lo que Rockstar ha añadido de manera oficial a *GTA Online*. Las creaciones de la comunidad, que podéis investigar en la web Social Club, amplían los horizontes hasta el infinito. Como podéis ver en las primeras páginas del reportaje hay de todo, como parkour o carreras que han inspirado la actualización Cunning Stunts (carreras acrobáticas) que son tremendamente populares. Pero hay mucho más: circuitos de *Mario Kart*, de BMX, batallas entre conductores y francotiradores, una especie de sumo entre coches y cientos de opciones más.

**EN CUANTO A LAS PEQUEÑAS ACTUALIZACIONES DE ROCKSTAR** también hemos podido disfrutar de todo. Muchas veces se ha tratado de sets de ropa y vehículos como Playero y No soy un hipster. Otras, han sido eventos temporales como la Masacre de San Valentín, el Día de la Independencia, Sorpresa de Halloween o Mi Media Naranja. También están las que no han sido tan rimbombantes, pero que han cambiado la forma de jugar, como los eventos del modo libre que nos tienen entretenidos con montones de desafíos sin necesidad de entrar en lobbies ni cargar partidas. Muchas otras han estado centradas en las partidas competitivas como Último equipo en pie o Acción ofensiva. Algunas de las más populares son las carreras, desde las ya clásicas Cunning Stunts (con editor incluido para hacer las nuestras) pasando por Tiny Racers, una versión del juego *Micro Machines*. Es bestial, ¿no? Pues seguro que aún nos queda mucho por descubrir.




Tener nuestro propio búnker está muy bien, pero un tanque con misiles antiaéreos está mejor.

Las motos voladoras, la ropa militar o el centro de operaciones móvil llegaron con esta última actualización.

EN BUSCA DE NUEVOS HORIZONTES PARA LA SAGA

# UNCHARTED
## EL LEGADO PERDIDO

**La historia de Nathan Drake se cerró el año pasado con *El Desenlace del Ladrón*, pero a Naughty Dog todavía le quedan ganas de explorar nuevos terrenos en busca de otros tesoros jugables a la altura de las otras aventuras de esta famosa serie.**

## UN LEGADO DIGNO DE NATHAN DRAKE

**HASTA ESTA ENTREGA, NATHAN DRAKE** había estado al frente de todos los *Uncharted* (aunque arropado por buenos personajes secundarios). Junto a él hemos vivido inolvidables aventuras repletas de acción, momentos de humor, de amor... Pero su historia ya está finiquitada y ha llegado el momento de explorar nuevos paisajes exóticos con otros protagonistas. Pero tranquilos, que el legado de Drake queda en buenas manos con este nuevo *Uncharted* cuyos cambios y novedades tienen perfecta cabida dentro de la saga.


UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN


UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO

**UN ESCENARIO ABIERTO.** Por primera vez en un *Uncharted* podremos explorar un entorno abierto con misiones principales y optativas que realizaremos en el orden que queramos.

■ *Uncharted: El Legado Perdido* será una aventura de acción en la que viajaremos hasta la India.

■ Chloe Frazer y Nadine Ross son las protagonistas. Buscan el cuerno de Ganesh, una reliquia perdida desde hace cientos de años. ¿Lo conseguirán?

**PS4 | NAUGHTY DOG/SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 26 DE AGOSTO**

Con *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*, la historia del cazatesoros (en masculino) más famoso de PlayStation quedó cerrada. Y esto lo han confirmado por activa y por pasiva desde Naughty Dog en numerosas ocasiones. Pero esto no quiere decir que en el estudio vayan a dar carpetazo definitivo a una de las series de aventuras de acción más importantes y exitosas de PlayStation. Aún quedan muchas historias por contar dentro del paraguas de *Uncharted*, aunque no estén protagonizadas por nuestro querido Nathan Drake.

**En este contexto se enmarca *El Legado Perdido*, una aventura de acción** que, como ya sabréis, es un juego independiente y no una expansión de *Uncharted 4*. Aunque en un principio se planteó como algo parecido a *Left Behind* (la expansión de *The Last of Us*), el desarrollo fue creciendo más y más, hasta convertirse en un juego con identidad propia y una duración similar a la del primer *Uncharted* (más de 10 horas, según sus creadores). De hecho, para su director creativo, Shaun Escaryg, "es el resultado de poner en un videojuego todo el conocimiento y experiencia adquirido durante todos estos años, buscando un nuevo enfoque, nuevos protagonistas y villanos, una nueva historia y cuidar cada detalle al máximo para que sea una experiencia gratificante para cualquier amante de la aventura y la acción". Hablando de los protagonistas, nos contaron que al principio estuvieron sopesando ideas con otros secundarios de lujo como Sullivan o Cutter, pero finalmente se decidieron por una dupla femenina de armas tomar: Chloe Frazer (ladrona de guante blanco que trajo de cabeza a Drake en *Uncharted 2*) y Nadine Ross (ex-líder de la organización paramilitar Shoreline y antagonista de *Uncharted 4*). Ambas formarán una alianza incómoda que las llevará hasta los Ghats occidentales (una montañosa región de la India) para encontrar el cuerno de Ganesh, una reliquia que lleva perdida cientos de años, en una aventura que se desarrolla seis meses después de lo acontecido en *El Desenlace del Ladrón*.

**Si has jugado a los anteriores *Uncharted*, te sentirás como pez en el agua** ya desde los primeros compases. En lo que a mecánicas y habilidades se refiere, Chloe es muy similar al




UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN | UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO

**NUEVA AMBIENTACIÓN.** En sus aventuras, Nathan Drake ha viajado más que Marco Polo pero con él nunca hemos visitado los Ghast de la India, cuna del imperio Hoysala.




UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN | UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO

**NUEVAS PROTAGONISTAS.** Nathan Drake y sus secundarios ceden el protagonismo a dos féminas, Chloe Frazer y Nadine Ross, viejas conocidas de la saga también. Y carismáticas.





Gráficamente estará en la línea de *Uncharted 4*. O sea, que será impresionante. Por supuesto llegará doblado al castellano.

Ofrecerá una libertad inédita en la saga. Podremos cumplir los distintos objetivos en el orden que queramos.

# UNA ESPAÑOLA EN LA CORTE DE NAUGHTY DOG

**ALMUDENA SORIA** es una veterana de la animación en videojuegos con más de 15 años de experiencia en el sector. Esta madrileña empezó a trabajar en Naughty Dog en 2011 y ha participado en *The Last of Us* y en *Uncharted 4*. Su gran trabajo en estos dos juegos le ha valido para llegar a ser "Lead Animator" en *El Legado Perdido* o, lo que es lo mismo, la responsable de las animaciones del juego: "mi función principal es dirigir al equipo de animación, asegurarme de que disponen de los recursos necesarios y supervisar que las animaciones estén a disposición del diseño de juego y ayuden a contar la historia".

**UN TRABAJO ARDUO,** ya que todos los movimientos y gestos de Chloe Frazer han sido hechos de cero para tratar de diferenciarlos de los de Nathan Drake. "Chloe es diferente de Drake. Hemos querido que fuera femenina sin ser demasiado femenina". Almudena también ha trabajado en Eurocom y en Ninja Theory (en juegos como *Enslaved: Odyssey to the West*).



Almudena Soria lleva más de 15 años en la industria y desde 2011 trabaja en Naughty Dog.

» Nathan Drake que manejamos en *Uncharted 4*. Aparte de correr, saltar y trepar por casi cualquier superficie, mantiene algunas de las habilidades introducidas en última entrega numerada, como la posibilidad de usar un gancho para balancearse en determinados puntos del escenario (y para sorprender a los enemigos también), una herramienta para escalar por paredes escarpadas o distintas acciones orientadas al sigilo (como esconderse en la maleza o "marcar" enemigos).

**Pero *El Legado Perdido* no va a limitarse a repetir los mismos esquemas** jugables de sus antecesores. Entre sus mejoras y añadidos hay un componente que verdaderamente le distingue de otros *Uncharted:* ofrece libertad de acción en un mundo "verdaderamente" abierto. Hasta ahora, todas las entregas previas habían estado estructuradas en capítulos, divididos a su vez en niveles de desarrollo lineal. *Uncharted 4* mantuvo esta tónica, pero jugueteó con la idea de dar más libertad al jugador, incluyendo escenarios de mayor tamaño. El nivel de Madagascar es probablemente el mejor ejemplo de ello, aunque estaba lejos de lo que hoy consideramos "mundo abierto", y al final no era más que otro nivel guiado pero más grande. *Uncharted: El Legado Perdido* repite la estructura por capítulos y niveles, pero en esta ocasión sí tendremos un escenario de gran tamaño, abierto y con distintos objetivos (principales y secundarios) que podemos completar en el orden que queramos. Para ello volveremos a contar con el jeep, que nos facilitará la tarea a la hora cubrir grandes distancias. Pero mucho cuidado en nuestras incursiones por estos territorios porque, al más puro estilo *Far Cry* o *MGSV*, al explorar este gran escenario abierto nos toparemos con zonas tomadas por los enemigos, que podemos afrontar "con armas y a lo loco", desde el sigilo o, sencillamente, dando un rodeo y evitándolas (en ese caso, nos perderemos las recompensas que pudieran ocultar, aunque siempre podríamos volver más tarde). Este nuevo enfoque le sienta de lujo a la "fórmula *Uncharted*", ya que potencia la sensación de exploración y descubrimiento, que es, a la postre, la esencia de la saga.

**A todo esto hay que añadir los secretos y coleccionables** ocultos por el entorno, que nos invitan a explorar el escenario todavía más. Y mucho ojo porque para acceder a algunos de ellos tendremos que usar una ganzúa para abrir cofres (otra de las novedades de esta entrega). Además de los tesoros que se han visto en los otros *Uncharted, El*




Puzles, acción, saltos, humor... *El Legado Perdido* es sin duda un *Uncharted* con todas las de la ley.

En esta ocasión nuestro enemigo será Asav, un despiadado señor de la guerra que cuenta con su propio ejército privado.

*Legado Perdido* introduce un nuevo tipo de coleccionable: unos artefactos que dan detalles sobre el folclore de la región y sobre el imperio Hoysala, aportando un trasfondo que nos permitirá profundizar en las raíces culturales e históricas sobre las que se asienta el juego. En este sentido, también se ha recuperado un recurso utilizado en *The Last of Us*: las conversaciones opcionales. En ciertos momentos, un icono sobre la cabeza de Nadine (y una pequeña pista auditiva) nos avisará de la posibilidad de entablar una conversación, que puede ir desde un relato sobre el pasado de alguna de las dos protagonistas hasta un pequeño "chascarrillo" cómico.

En cuanto al apartado técnico, evidentemente nos remite a la entrega anterior, lo que por supuesto no es un defecto sino todo lo contrario ya que, con permiso de *Horizon: Zero Dawn*, *Uncharted 4* sigue siendo de lo mejorcito que hay en PS4 en lo que a gráficos se refiere. Por supuesto, llegará doblado al castellano y, además, con todos los contenidos y modos multijugador lanzados para la cuarta entrega. Y todo a un precio bastante competitivo: 39,99 euros. Otro incentivo más para hacerse con un juegazo que, esperamos, sea sólo el primero de una "nueva" saga de *Uncharted*. Aunque no hay planes concretos, en el estudio no se cierran a ello de cara al futuro...

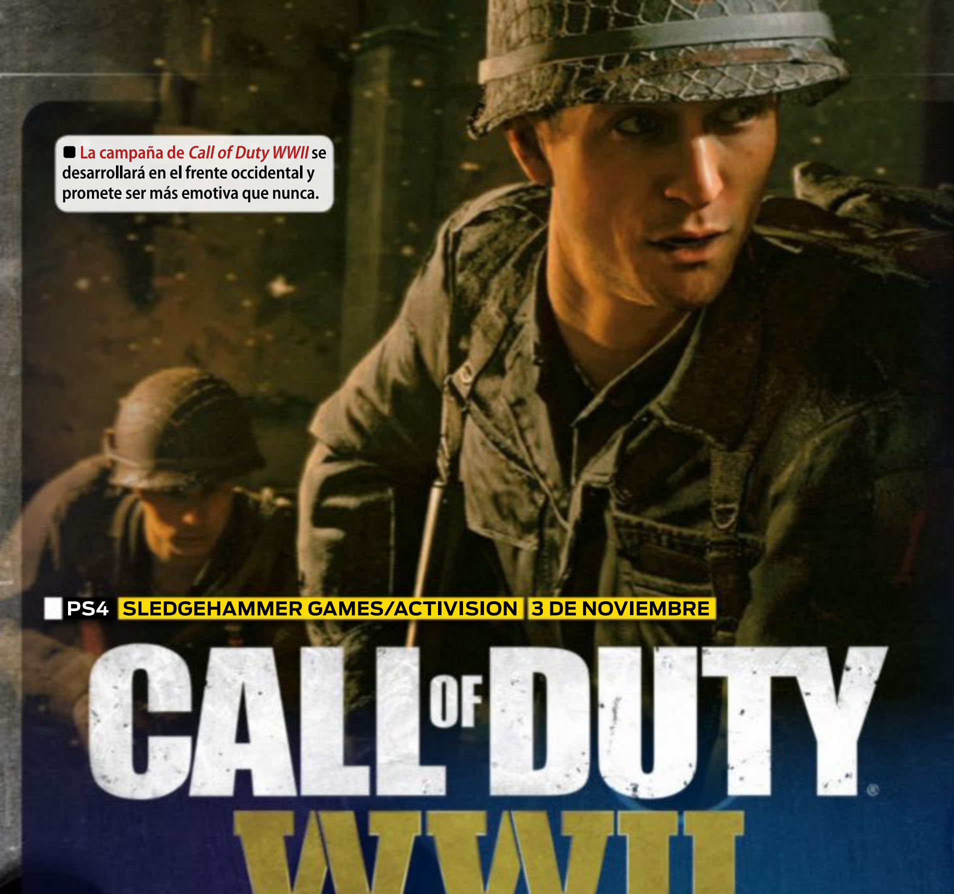
***El Legado Perdido* ofrece un gran escenario abierto con misiones principales y optativas que podremos cumplir en el orden que queramos. ¿Será esta la dirección a la que apuntará la serie en el futuro?**



LOS MEJORES SHOOTERS QUE LLEGARÁN A PS4 EN 2017 Y 2018

# PS4 SIGUE DISPARADA

*Prey* o *Shadow Warrior 2* son algunos de los pocos shooters que han aterrizado en PS4 este 2017. Por suerte para los fans del género, la recámara de la consola de Sony está repleta de proyectiles que llegarán en los próximos meses.



La campaña de *Call of Duty WWII* se desarrollará en el frente occidental y promete ser más emotiva que nunca.

PS4 SLEDGEHAMMER GAMES/ACTIVISION 3 DE NOVIEMBRE

# CALL OF DUTY WWII

**Las guerras futuras serán muy modernas, pero nos encanta que la saga vuelva a los orígenes con una contienda pasada y más realista.**

La Segunda Guerra Mundial volverá a ser el incomparable marco de la nueva entrega de la saga *Call of Duty*. Como sabéis, la campaña nos situará en el frente occidental, visitando Francia, Bélgica y Alemania con un desarrollo más pausado que en pasadas entregas y la necesidad de recuperar energía haciendo uso de botiquines.

**El modo Guerra será la estrella en el multijugador,** con unos enfrentamientos en los que, además de ir despachando a nuestros rivales, tendremos que cumplir distintas misiones. Por ejemplo, primero tendremos que capturar una zona para hacernos con un tanque, luego construir un puente para que pueda avanzar y, por último, proteger el blindado hasta otro punto del escenario. Como veis, seguirá la línea que hemos disfrutado en otros shooters como *Battlefield 1* o *Star Wars Battlefront*. Los tiroteos tendrán un ritmo más lento, propio de las batallas de aquella época, y hasta un carácter más estratégico. Y todo eso con cinco clases de soldado que contarán con habilidades y equipamientos únicos, lo que nos obligará a contar con un equipo equilibrado y a colaborar más que nunca. Tendremos fuerzas aéreas, infantería, de alta montaña, expedicionarios y blindados.

**El modo Zombis** tampoco faltará a la cita para ofrecer diversión cooperativa para cuatro jugadores. La acción transcurrirá en Mittelburg, Alemania. Nuestros héroes, enviados para recuperar piezas de arte robadas por los nazis, descubrirán que los alemanes han estado realizando experimentos de lo más oscuro para crear un ejército de soldados no muertos invencible. O eso creen.



## Historial de guerra

La Segunda Guerra Mundial fue el punto de partida para la saga *Call of Duty* en el año 2003. No en vano, la franquicia surgió tratando de aprovechar el tirón de *Medal of Honor*, el éxito de Steven Spielberg y Electronic Arts que arrasaba, año tras año, desde 1999. De hecho, muchos de los que participaron en el desarrollo de *Medal of Honor: Allied Assault*, del estudio 2015, Inc., fundaron Infinity Ward, que fueron los artífices las primeras entregas de la saga *Call of Duty* y del aclamado *Modern Warfare*.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT (2002)



CALL OF DUTY (2003)



En el modo Guerra del multijugador tendremos que cumplir misiones, como proteger un tanque, reparar un puente...

El modo Zombis volverá con su propuesta cooperativa para cuatro jugadores.




PS4 MACHINEGAMES/BETHESDA 17 DE OCTUBRE

# Wolfenstein II: The New Colossus

**Los castillos de Alemania han sido el escenario de mil y una batallas en la saga. Esta vez, sin embargo, aniquilaremos nazis en el corazón de Estados Unidos.**

Reiniciar una saga como *Wolfenstein*, con todo el prestigio que lleva a sus espaldas, no es una tarea fácil, pero MachineGames nos ha hecho creer que sí desde que disfrutamos de *The New Order*. Aquel shooter mezclaba con mucho estilo tiroteos de la vieja escuela con un argumento que tenía unos toques a lo Tarantino realmente memorables.

**BJ Blazkowicz, nuestro héroe,** volverá a enfrentarse con Frau Engel, la lasciva y malvada villana de la pasada entrega. Esta vez, eso sí, se verán las caras en suelo americano. Las localizaciones ya confirmadas incluyen parajes tan diferentes como Roswell (esperemos que haya guiños alienígenas), una Nueva Orleans inundada o la versión post-nuclear de Manhattan. Los escenarios, además, parece que serán bastante más grandes y abiertos. El humor negro y el surrealismo volverán a ser protagonistas, empezando por la escena inicial en la que BJ, en silla de ruedas, escapa de un hospital reventando nazis por el camino. La ambientación volverá a ser otro de los puntos fuertes, con unos EE.UU. repletos de iconografía yanqui reimaginada por los nazis a su gusto. No es que hagan falta muchos motivos para tratar de liberar tu país de la ocupación nazi, pero es que, además, BJ está a punto de ser padre, por lo también luchará por la libertad de sus hijos.

**La posibilidad de equiparnos con un arma en cada mano,** escogiendo cuál llevaremos en cada una de ellas con total libertad, será una de las grandes novedades jugables. Así, podremos equiparnos al mismo tiempo con armas de sigilo y estruendosas, de corta y larga distancia... permitiéndonos modificar cómo afrontamos los combates sobre la marcha. El arsenal contará con novedades tan interesantes como un hacha, un láser que derrite a los enemigos... También nos enfrentaremos con un montón de nuevos enemigos, que serán más poderosos, más grandes y más robóticos que nunca, aunque BJ irá equipado con una armadura que nos ha recordado a *Fallout*. El apartado gráfico lucirá de lujo, gracias a una versión modificada el motor id Tech 6 que tan buenos resultados dio en *DOOM*.

## Historial de guerra

En una época en la que todo el mundo trataba de convertirse en el nuevo *Call of Duty* copiando todas y cada una de sus mecánicas, MachineGames y Bethesda sorprendieron con *Wolfenstein: The New Order*, un shooter en primera persona de la vieja escuela. La adrenalina y la acción más salvaje se abrieron paso con un argumento que, además, reimaginaba como sería el mundo si los nazis hubiesen ganado la Segunda Guerra Mundial. Y todo esto, claro, bebe de los orígenes 3D de la saga, allá por 1992. Es esta jugabilidad clásica y directa la que nos ha vuelto a enamorar.

**Frau Engel,** la psicópata de la pasada entrega, será una de las principales villanas.

**Los nazis campan a sus anchas** por EE.UU. y eso, claro, tiene que acabar.

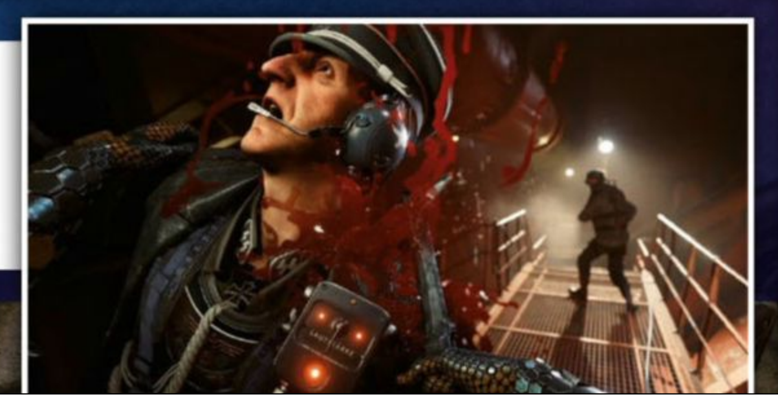
**Entre las novedades jugables** encontraremos nuevos enemigos, armas, la capacidad de escoger qué dos armas equipamos al mismo tiempo, por ejemplo.

**BJ Blazkowicz** no estará solo en su lucha. Le ayudarán miembros de la resistencia.





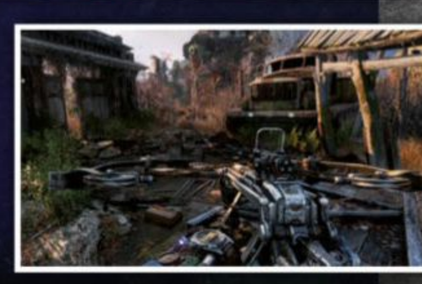
**Visitaremos Nueva Orleans,** Roswell o Manhattan en nuestro viaje para liberar al pueblo americano de la ocupación nazi.







La saga *Metro* ampliará sus horizontes para ofrecer una mezcla de desarrollo lineal y mundo abierto.



La supervivencia, buscando recursos en las ruinas de una civilización devastada, será clave.



PS4 4A GAMES/DEEP SILVER 2018

# METRO EXODUS

## La saga de disparos más underground del panorama dará el salto al universo mainstream para convertirse en un juego de mundo abierto.

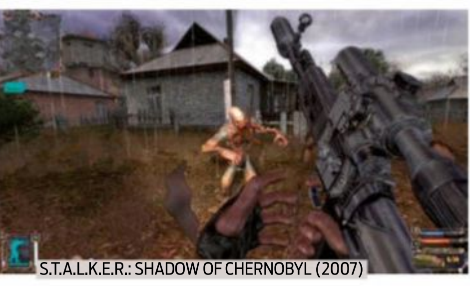
Artyom tiene ganas de estirar las piernas y darse un verdadero garbeo por Moscú en esta nueva entrega, que será un juego de mundo abierto. Pero, tal y como sucede en algunos RPG, desde el escenario abierto accederemos a mazmorras, en este caso los pasillos del metro que han dado fama a la saga, con un desarrollo completamente lineal. Así, parece que disfrutaremos de lo mejor de ambos estilos de juego.

**Esta entrega se ambientará después de Metro 2035,** una de las novelas de Dmitry Glukhovsky en las que está basada toda la saga. La aventura se desarrollará a lo largo de todo un año, con ciclo día/noche e incluso paso de las estaciones, que afectará no sólo al aspecto de los entornos sino también al comportamiento de los animales mutados a los que nos enfrentaremos. Artyom viajará hacia el este a bordo de un tren, el Aurora, en busca de una nueva vida alejada de los horrores del mundo nuclear que conoce.

**Durante nuestro viaje podremos reclutar** a otros personajes que se unirán a nuestro éxodo creando un grupo llamado los Spartan Rangers y, dependiendo de las decisiones que tomemos, algunos incluso podrán morir. La gestión de los escasos recursos disponibles, la búsqueda de materiales y la construcción de nuestras propias armas y equipamiento volverán a ser otra de las claves de esta aventura tan prometedora. El apartado gráfico, además, tiene una pinta absolutamente espectacular.

## Historial de guerra

Antes de fundar el estudio 4A Games, muchos de sus integrantes trabajaron en GSC Game World diseñando la saga *S.T.A.L.K.E.R.*, que fue todo un éxito y que sentó las bases de la interesante mezcla de géneros que luego veríamos en la saga *Metro*. Nos referimos al cóctel de disparos en primera persona, survival horror y elementos roleros, que volveremos a disfrutar en *Exodus*. Ambas sagas, además, también comparten ambientación, con horribles mutantes creados por la radiación.



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL (2007)

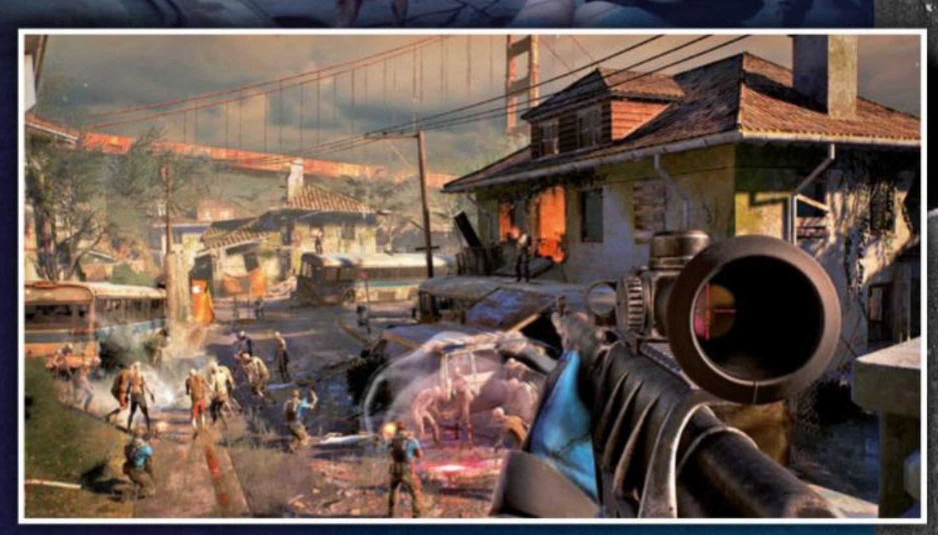


METRO 2033 (2010)

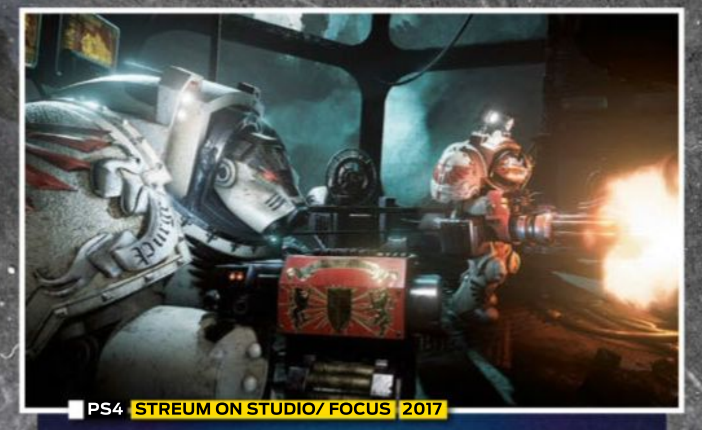
PS4 PSYOP GAMES/ILLFONIC 29 DE AGOSTO

# DEAD ALLIANCE

Este estudio californiano, creado por veteranos de la industria que han trabajado en títulos como *CoD: World at War* o *Prototype 2*, debutará con este atípico shooter. El universo de juego estará plagado de zombis, pero nuestra tarea no será acabar con todos ellos, sino utilizarlos en nuestro favor para acabar con el equipo enemigo. Contaremos con armas tan especiales como una granada que enfurece a los zombis y hace que ataque a nuestros rivales u otra que los atrae a nosotros para que podamos usarlos como escudo frente a francotiradores, por ejemplo. Y es que la base serán los enfrentamientos online contra otros jugadores, con modos de juego clásicos como Team Deathmatch o Capture the Flag junto a novedades tan interesantes como el modo Atrition, que estará inspirado en el género MOBA, en el que tendremos que capturar distintas zonas para hacer que los enemigos se retiren a su base. Además, también contará con dos modos para un jugador, uno de combates offline con bots en lugar de humanos y otro al estilo horda, enfrentándonos a cientos de zombis.



*Dead Alliance* será un multijugador competitivo que nos enfrentará con otros jugadores y, aunque podremos dispararles sin más, la gracia estará en usar los zombis que plagan los escenarios a nuestro favor para acabar con ellos.



PS4 STREUM ON STUDIO/ FOCUS 2017

## SPACE HULK: DEATHWING

Los marines espaciales de Warhammer 40.000 abandonarán la estrategia de los combates por turnos para decantarse por la acción pura y dura en esta nueva entrega. Lo principal será el modo campaña, al que podremos jugar junto a otros tres amigos escogiendo entre 5 clases diferentes de marine (librero, boticario, especialista táctico, especialista en armas pesadas y asalto). El arsenal mezclará armas de fuego con espadas y otras joyas cuerpo a cuerpo marca de la casa junto a montones de habilidades especiales, divididas en tres árboles distintos que podemos desbloquear, para hacer frente a los ladrones de genes. Esperemos que esta versión llegue sin los bugs de la de PC.



PS4 NEW WORLD INTERACTIVE/FOCUS SIN CONFIRMAR

## INSURGENCY: SANDSTORM

La propuesta de este shooter es de lo más atípica en el mundo de las consolas. Estamos hablando de un desarrollo hardcore, en el que no vemos la mirilla del arma en la pantalla, nadie nos dice si hemos matado al enemigo al que disparamos (hay que ir a comprobarlo nosotros mismos) y un único disparo equivale a muerte segura. El juego estará ambientado en la guerra de Irak, desde 2003 hasta hoy en día y contará con 4 personajes principales, modo cooperativo para cuatro jugadores y a pantalla partida para dos y modo competitivo para 32, enfocado a los eSports. Y todo esto con el poderío de Unreal Engine 4, que nos ofrecerá unos gráficos de lo más realistas.




# DESTINY 2

**El destino de la galaxia volverá a estar en nuestras manos en esta secuela de uno de los mejores shooters de PS4 y ya hemos jugado a la beta.**

La beta de *Destiny 2* ya ha concluido y nosotros hemos podido exprimirla al máximo. Como sabéis, esta nueva entrega nos pondrá en una tesitura muy distinta a la del juego original. La Torre (el espacio social en el que conocíamos a otros jugadores, desencriptábamos nuestros engramas, etc...) ha sido arrasada por la Legión Roja, un grupo de cabal que ha capturado al Orador y que planea usar los poderes del Viajero para su propio beneficio.

**Los cambios jugables son sutiles,** por lo que hemos podido comprobar hasta ahora. La suavidad de los tiroteos y el exquisito control marca de la casa siguen estando ahí, pero han modificado el modo en el que se reparten las armas. Así, en lugar de dividirlas en principales, especiales y pesadas, ahora la primera casilla la ocuparán todas las armas sin ataques especiales; la segunda las que sí tengan daño cinético, de vacío o solar; y la tercera estará reservada para lanzagranadas y, por primera vez, escopetas y rifles de precisión. De este modo, podríamos tener equipados al mismo tiempo dos fusiles automáticos, por poner un ejemplo, uno con daño solar y el otro con el daño cinético normal. Eso sí, en las batallas online del Crisol la munición para escopetas y rifles de precisión, ahora en la categoría de pesadas, escaseará como antes lo hacía la de lanzacohetes o espadas, lo que promete equilibrar mucho las contiendas.

**El asalto disponible en la beta** nos ha parecido mucho más variado que los de la primera entrega, con momentos de plataformas, tiroteos en pequeños espacios, escenarios que pueden matarnos y un jefe final que nos obliga a seguir distintas estrategias. El Crisol, con dos modos de juego, nos ha parecido tan bueno como siempre. Es más, la decisión de limitar las partidas a 4vs4 le hace un gran favor a la jugabilidad, haciendo que las batallas sean mucho más tácticas y que el caos no campe a sus anchas. Aún nos faltan un par de meses para saber si *Destiny 2* será una mejora notable respecto a lo ya visto. Esperamos ver mejoras en la historia, en la exploración de los planetas y las misiones de patrulla, pero, por ahora, pinta muy bien.

## Historial de guerra

Aunque Bungie ya peina canas en la industria y hace años que publicó juegos como *Marathon* u *Oni*, alcanzó la fama mundial con la saga *Halo*, uno de los baluartes de Microsoft. La tercera entrega de la saga supuso toda un revolución en el mundo de las consolas, apostando por un modo online competitivo casi infinito. El hastío con la saga, sin embargo, llevó a la compañía a independizarse de Microsoft en 2007. No fue hasta 2010 cuando anunciaron su colaboración con Activision y en 2013 confirmaron que su nuevo juego sería *Destiny*, que ahora recibe secuela.

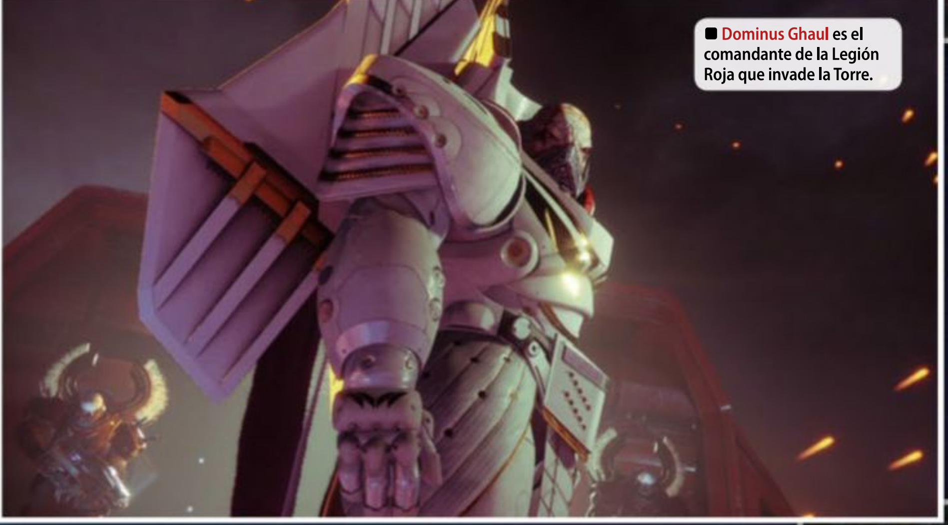

HALO 3 (2007)


DESTINY (2014)

■ Los guardianes tendrán nuevas habilidades, como esta nueva súper solar de hechicero.

■ Entre los nuevos enemigos encontramos a estas bestias de guerra de la Legión Roja.

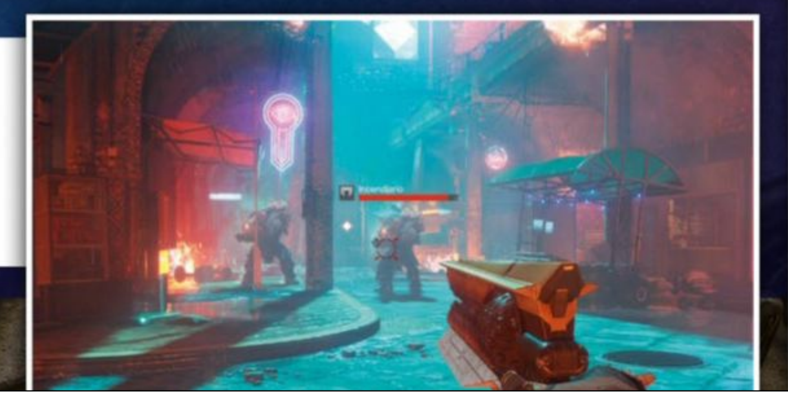
■ El salto gráfico no es brutal, pero sí que hemos visto mejoras notables en los efectos de partículas, una iluminación más realista y escenarios más detallados.



■ Dominus Ghaul es el comandante de la Legión Roja que invade la Torre.



■ Convertirnos en una especie de Capitán América es posible gracias a la súper de la nueva clase de vacío de los titanes.





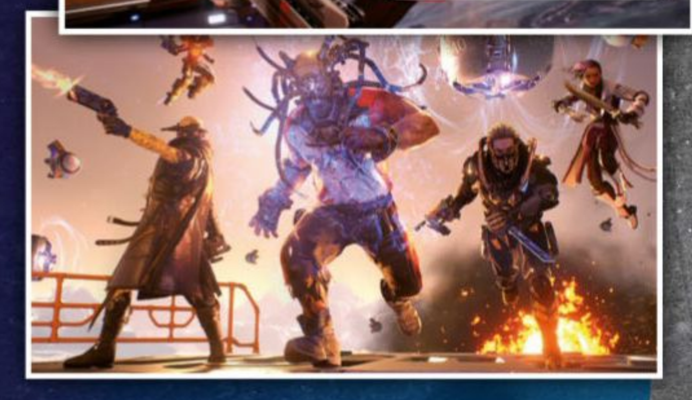


PS4 | BOSS KEY PRODUCTIONS | 8 DE AGOSTO

# LAWBREAKERS

Cliff Bleszinski, el creador de la saga *Gears of War*, estrenará su nuevo estudio con este shooter en primera persona que tendrá en el desafío a la fuerza de la gravedad el protagonista de sus combates. Y es que los 18 héroes disponibles (divididos en 9 clases) tendrán habilidades únicas, pero todos compartirán la posibilidad de utilizar una especie de gancho que podrán lanzar sobre cualquier superficie para balancearse por las alturas como haría el mismo Spider-Man. Eso sí, cada vez que nos pongamos a "volar" por los escenarios con el gancho sólo podremos equiparnos con armas cuerpo a cuerpo, por lo que habrá que medir muy bien cuándo usarlo. Habrá ocho mapas, ambientados en versiones futuristas de Santa Monica o el Gran Cañón, por ejemplo, y cinco modos de juego. Las cifras pueden no parecer muy apabullantes, pero todo promete estar muy cuidado y costará 30 €.

Los combates de *LawBreakers* destacarán por el uso de la gravedad y el diseño vertical de los mapas.





PS4 | TERRIBLE POSTURE GAMES/GRIP | 2017

# MOTHERGUNSHIP

Los "bullet hell" son esos juegos, casi siempre de naves, en los que hay decenas y decenas de proyectiles enemigos surcando la pantalla. Bueno, pues mezclar ese concepto con un shooter en primera persona es exactamente lo que propone *Mothergunship*, la secuela espiritual de *Tower of Guns*. El control se ha refinado muchísimo, hay un nuevo modo cooperativo y, además de la generación aleatoria de los escenarios, también contaremos con un editor de armas que nos permitirá crear casi cualquier cosa que se nos ocurra, como una escopeta de 12 cañones, por ejemplo. Eso sí, cuanto más bestia sea, más munición consumirá, por lo que habrá que encontrar el equilibrio para triunfar.



PS4 | NIGHT DIVE STUDIOS | 2018

# SYSTEM SHOCK

Uno de los juegos más influyentes de las últimas década, padre espiritual de sagas como *Bioshock*, llegará a PS4 con un reinicio de la primera entrega que mejorará determinados aspectos jugables del título original. La campaña de Kickstarter para financiarlo superó el millón de dólares y en el proyecto están involucrados talentos de *Fallout: New Vegas*, *Planetside* o incluso del *System Shock* original. El argumento nos llevará a una estación espacial en la que una malvada IA está experimentando con humanos. La mezcla de géneros, con mecánicas de shooter, rol y grandes dosis de "hackeo" nos enamoró en su día y, si el reinicio está a la altura, también lo hará a los jugadores actuales.



Muchos habitantes del condado de Hope pertenecen a la secta Puerta del Edén, pero también hay quienes los combaten.

Entre los vehículos que podremos pilotar destaca este avión de guerra.

PS4 UBISOFT 27 DE FEBRERO

# FARCRY5

★ ★ ★ ★ ★

**La saga abandona las exóticas tierras de Micronesia, las islas del Pacífico o Nepal para enterrarnos en Montana, la América profunda.**

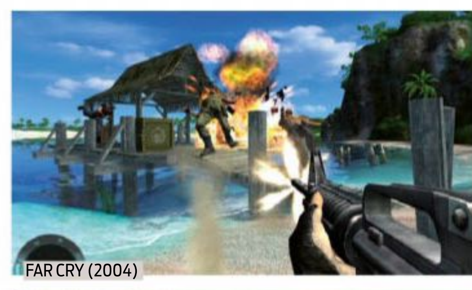
Cuando la cosa va de matar milicianos africanos, nativos de las islas de Oceanía o nepalíes de ojos rasgados ningún norteamericano se rasga las vestiduras. Eso sí, cuando la saga decide ambientarse en su territorio y los enemigos son una secta de fanáticos de Montana, saltan las alarmas. La polémica es bastante absurda, así que vamos a zanjarla: es sólo una ambientación, como lo fue en su día la españolada de *Resident Evil 4*.

**La personalización** será uno de los pilares de esta nueva entrega, permitiéndonos modificar nuestro arsenal hasta niveles demenciales y, por primera vez, editar el aspecto de nuestro personaje. Ya era hora. Como sabéis, el argumento nos llevará a enfrentarnos a La Puerta del Edén, un culto del condado de Hope que ha abierto las puertas de un paraíso infernal a sus habitantes, que viven atemorizados. La historia nos llevará a conocer a distintos miembros de la comunidad que tampoco ven con buenos ojos a la secta y que se unirán a nuestra lucha. Incluso podremos contratar a distintos "mercenarios" que nos apoyarán en las misiones con rifles de precisión o bombardeando a nuestros enemigos desde un avión e incluso podremos buscar la ayuda canina de varios perros. Pero habrá otras cosas que hacer en el gigantesco mapeados más allá de pegar tiros a los chiflados de la secta. Así, podremos dedicar nuestro tiempo libre a la caza, con animales como osos pardos o pumas, y la pesca.

**La libertad de acción** volverá a ser una de las claves de la aventura. Podremos completar las misiones en el orden que prefiramos, deambular por los escenarios a nuestro aire o afrontar las misiones con sigilo, a tiro limpio, etc... Ubisoft, además, nos librará de las torres que desbloqueaban el mapa y de la aparición del mismo en la pantalla de juego para que la exploración sea menos guiada. Podremos jugar la campaña completa en modo cooperativo junto a un amigo por primera vez, lo que es un añadido genial, y tendremos editor de mapas para crear nuestras propias locuras.

## Historial de guerra

Todo comenzó con una demo técnica de Crytek para demostrar el poderío de su motor gráfico CryEngine allá por 1999. La demo, llamada *X-Isle: Dinosaur Island*, demostraba un gran acabado gráfico en mundos abiertos. Gustó tanto que Ubisoft les encargó hacer un juego completo con aquella tecnología, que acabó siendo la primera entrega de la saga. Crytek se bajó del barco y la saga quedó en manos de Ubi, que la ha explotado con 4 entregas numeradas y spin-offs como *Primal* y *Blood Dragon*.



FAR CRY (2004)



FAR CRY 3: BLOOD DRAGON (2013)



Podremos jugar la campaña entera junto a un amigo, aunque el progreso sólo se guardará para el que ejerza anfitrión.





El "show" gráfico volverá a ser un aliciente, pero esta vez, además, tendremos campaña y mucho más contenido multijugador de inicio.



Ponernos en la piel de los "malos" será uno de los grandes atractivos de la campaña del juego.



## Historial de guerra

Pandemic Studios, que algunos conocerán por la saga *Destroy All Humans!*, fue la encargada de las dos primeras entregas de los *Battlefront* originales. El primero tenía un modo campaña bastante flojete, pero la idea era enfrentar a los jugadores en batallas online. La segunda entrega mejoró absolutamente todo, convirtiéndose en un clásico. Pandemic cerró sus puertas en 2009 y el testigo de la saga, en forma de reinicio, lo tomó DICE en 2015, con una entrega centrada en el online.



STAR WARS: BATTLEFRONT (2004)



STAR WARS BATTLEFRONT (2015)

PS4 | DICE/CRITERION/MOTIVE/EA | 17 DE NOVIEMBRE

# STAR WARS BATTLEFRONT II

EA

**Si gente critica no campaña y escasez de contenidos, sólo una forma de contentarles tendrás, joven padawan. Darles de todo debes.**

El espectáculo gráfico de *Star Wars Battlefront* era indudable. Las partidas online, incluso, tenían su punto, pero la ausencia de un modo historia y un catálogo inicial de mapas y modos de juego realmente escaso fue demasiado para unos fans que levantaban sus lanzas láser al cielo en señal de protesta como un morador del desierto.

**La segunda entrega pretende darle a los fans** todo lo que han estado pidiendo estos dos últimos años. Así, tendremos un modo historia protagonizado por Iden Verso, una comandante de las fuerzas especiales del Imperio que luchará por devolverle la gloria a su querido Emperador Palpatine, después de que los entrometidos rebeldes volaran la estrella de la muerte por los aires.

El modo multijugador estará plagado de novedades. Las cuatro nuevas clases de soldado: pesada, oficial (que da apoyo al resto), especialista (le van los rifles de precisión) y asalto (todoterreno) ofrecerán unas batallas más tácticas que nunca. La mochila propulsora sólo estará en una clase para equilibrar más las partidas. Para montarnos en vehículos o convertirnos en héroes ya no tendremos que ser el más rápido en recoger las monedas que salen en el escenario, sino que nos darán puntos por matar a enemigos y completar objetivos dentro de la partida, que luego podremos gastar en estas ventajas. Esta segunda entrega llegará con tres veces más contenido que la original, y todos los DLC serán gratuitos, así que ya no habrá excusas para entrar en la batalla galáctica.

# A TIROS CON PS VR

Uno de los géneros más apropiados para la Realidad Virtual son, sin duda, los shooters, que por algo son en primera persona. Estos son algunos de los que nos esperan en PS VR.




PS4 VERTIGO GAMES YA DISPONIBLE

## ARIZONA SUNSHINE

Sobrevivir a un holocausto zombi es la divertida, aunque poco original, propuesta de esta aventura ambientada en los desiertos de Arizona. Esta versión de PS VR llega cargada de novedades, como más de 35 armas con las que aniquilar no muertos, una nueva campaña, compatibilidad con el espectacular Aim Controller creado para *Farpoint* y la posibilidad de jugar también con PS Move o el DualShock 4. Tiene campaña en modo cooperativo, modo multijugador horda y el ya clásico control con teletransporte para movernos por los entornos centrándonos en los disparos. Nuestra misión, buscar a otros supervivientes.




PS4 SUPERMASSIVE GAMES SIN CONFIRMAR

## BRAVO TEAM

Los creadores de *Until Dawn* se pasarán a los disparos en primera persona con este equipo bravo. Uno de sus mayores atractivos será que la jugabilidad estará centrada en las coberturas, de modo que nuestro personaje irá avanzando de parapeto en parapeto lo que, además de ser una excelente forma de evitar que nos vuelen la cabeza, supone una inteligente forma de arreglar el "problema" del desplazamiento de nuestro personaje en los juegos de Realidad Virtual. Gozará de compatibilidad con el Aim Controller, tendrá modo cooperativo para dos jugadores y estará ambientado en una ciudad ficticia de Europa del Este.




PS4 BETHESDA FINALES 2017

## DOOM VFR

Bethesda sorprendió a los asistente a su conferencia en el pasado E3 con el anuncio de *DOOM VFR*, que no es una adaptación en Realidad Virtual del sobresaliente reinicio que disfrutamos el año pasado, sino una aventura completamente nueva diseñada desde cero para la RV. Uno de los mayores problemas de la Realidad Virtual, al menos para muchos jugadores, es que puede producir mareos en los juegos que requieren mucho movimiento. Sin embargo, *DOOM VFR* será todo un hito en este sentido, con un sistema de teletransportes y movimientos laterales que ha despertado las alabanzas de todos los que lo han probado. Y todo eso con la adrenalina que nos cautivó en 2016.




PS4 SUPERHOT TEAM YA DISPONIBLE

## SUPERHOT VR

Uno de los shooters más originales de los últimos años acaba de aterrizar en PS VR. Lo más innovador de este shooter es que el tiempo está ligado a nuestros movimientos, de modo que si no nos movemos el tiempo se detiene y sólo arranca cuando nos desplazamos. El juego (que también dispone de una versión para PS4 sin PS VR), ha sido rediseñado, tanto en el control como en el diseño de niveles o el número de enemigos (entre otras muchas cosas) para ajustarse a las particularidades de la Realidad Virtual. Si a esto le sumamos una dirección artística tremendamente original está claro que nos enfrentamos a uno de los mejores juegos de PS VR que podemos disfrutar hoy.




## PARRILLA DE CURIOSIDADES

**1** **VEINTEAÑERA.** En 2018, se cumplirá el vigésimo aniversario del nacimiento de la saga, y seguro que hay contenidos para celebrarlo.

**2** **MANO A MANO.** Las oficinas de Polyphony Digital en Tokio están en el mismo edificio que las de Sony Japón, lo que facilita las cosas.

**3** **INTERNACIONAL.** Aparte del estudio de Tokio, Polyphony tiene dos equipos en Los Ángeles y Ámsterdam y otros dos en Japón.

**4** **PILOTO.** Tras crear la saga, Kazunori Yamauchi ha podido competir en carreras profesionales, como las 24 Horas de Nürburgring.

**5** **VOLANTE OFICIAL.** El juego contará con un periférico propio, el Thrustmaster T-GT, que costará nada menos que 800 euros del ala.

**6** **RETRASOS.** Muchas de las entregas de *GT* se han postergado. *Sport* se retrasó un año y llega un poco tarde a PS4, lanzada en 2013.

**7** **MUSEO.** Las oficinas de Polyphony están llenas de tesoros, como dos cascos de Ayrton Senna que sirven como inspiración.

**8** **HERRAMIENTAS.** En el estudio, también hay cientos de objetivos de cámara, maquetas de coches, bocetos pegados a la pared...

**9** **SEIS MESES.** Es lo que se tarda en modelar cada vehículo. Es la misma cifra que necesitó Evolution para cada coche de *DriveClub*.

**10** **DETALLES.** Los diseñadores dibujan hasta elementos inapreciables en pantalla, como los tornillos de la noria de Suzuka.

# CAMBIO RADICAL DE ESTRATEGIA



**Sony se ha aliado con la FIA para que *GT Sport* sea una de sus muchas disciplinas, igual que la Fórmula 1 o el WRC**

**Las retransmisiones de la máxima división** serán muy televisivas, con repeticiones y hasta comentarios.

**Habrá cinco pistas offroad,** en las que competiremos contra un solo rival. Derrapar será esencial.

## Hemos visitado los boxes de Polyphony Digital en Tokio para ver los últimos ajustes sobre el chasis de *Gran Turismo Sport*, el exclusivo más potente de PS4 para este otoño, y el olor a gasolina nos ha embriagado.

**PS4** | **POLYPHONY DIGITAL (SONY)** | **VELOCIDAD** | **18 DE OCTUBRE**

Después de una larga beta de tres meses, *Gran Turismo Sport* está ya a punto de salir de la cadena de montaje de Polyphony Digital en Tokio. Hace unos días estuvimos allí para visitar el estudio y probar una nueva versión del juego, muy cercana a la que verá la luz el 18 de octubre, casi cuatro años después del lanzamiento de *GT6*. Su apuesta es tan arriesgada que habrá muchos a los que no les guste, pero, si nada se tuerce, puede marcar un antes y un después para los juegos de velocidad... Y las competiciones de motor profesionales.

**La saga *Gran Turismo* ha ido siempre a la vanguardia del género** de la velocidad, pero en PS3 decayó un poco, especialmente con su sexta entrega, la menos vendida de su historia ("sólo" 3,32 millones de copias físicas, según VG Chartz). Sin embargo, en esa generación nació la GT Academy, un programa en asociación con Nissan para convertir en pilotos profesionales a simples jugadores de la saga. Pues bien, *GT Sport* es el siguiente paso en esa tendencia. Viendo el auge de los eSports, Sony se ha aliado con la Federación Internacional de Automovilismo (FIA) para que el juego sea una más de sus muchas disciplinas y cuyos campeones serán galardonados junto a los de la Fórmula 1 o el WRC.

Antes de nada, hay que decir que habrá una campaña para un jugador, con pruebas de autoescuela, desafíos o experiencias de circuito, con trofeos de oro, plata y bronce. Además, estará el típico modo Arcade, con carreras sueltas, pantalla partida para dos jugadores, contrarrelojes, desafíos de derrape o un modo VR. Ahora bien, no esperéis un contenido offline tan vasto como el de *GT5* ni una IA sesuda, porque *GT Sport* está orientado al online. Las pruebas offline son una simple preparación. Si no os va lo de competir contra otros, olvidaos de él; si eso os encanta, preparaos, porque puede marcar un hito. El modo Sport, el corazón del juego, constará de dos grandes competiciones: la Copa de Naciones, donde competiremos por nuestro país, y la Copa de Fabricantes, donde nos enrolaremos en nuestra marca favorita. Habrá un sistema de progresión con seis niveles y un sistema especial de búsqueda de partidas, lo que asegurará que compitamos contra gente de nuestro nivel, en carreras de hasta veinticuatro personas. Los mejores del mundo se clasificarán para pruebas especiales que se disputarán los fines de semana y que se retransmitirán en directo, en plan televisivo. Gracias a los acuerdos con la FIA y diversos clubes y empresas, existirán licencias que nos darán un estatus y que habrá que ver qué recorrido »

# CÓMO HEMOS CAMBIADO

**TANTO DENTRO COMO FUERA DE LA PISTA,** *Gran Turismo Sport* incorporará algunas funciones que no estaban presentes en anteriores entregas de la saga y potenciará otras que no habían pasado de anecdóticas, para dejar un producto realmente polivalente.



**PS VR.** No habrá compatibilidad total con el visor de realidad virtual, pero sí un modo específico con duelos contra un solo rival. Pese a la mengua de la nitidez, la sensación de inmersión nos ha parecido muy lograda.



**PAISAJES.** Aquí podremos colocar hasta tres coches en casi 1.000 entornos reales de todo el planeta, desde ciudades y monumentos hasta playas o glaciares. La mezcla de fondos reales y coches virtuales será increíble.



**EDITOR.** Podremos decorar la carrocería del coche con los colores que queramos y con cientos de pegatinas de patrocinadores. A priori, no se podrán introducir diseños propios, para evitar potenciales problemas de copyright.



**TONO SOCIAL.** Al margen del botón Share, se podrán compartir capturas y repeticiones con facilidad. Además, cada usuario tendrá un perfil con decenas de estadísticas y los eventos de la campaña tendrán tablas de tiempos.




Sólo algunos circuitos ofrecerán condiciones nocturnas, como el urbano de Tokyo Expressway.

y utilidad tienen. Nuestra mayor duda es saber cómo se gestionarán las maniobras ilegales, una de las grandes lacras del género de la velocidad en su vertiente online. Habrá un sistema de reputación, que aumentará si no nos salimos de la pista ni chocamos, pero veremos si se aplican sanciones efectivas a los pilotos que jueguen sucio. Si ya es difícil evaluar algo así en las carreras reales, veremos cómo lo hace una máquina.
Para completar la deriva online, habrá un marcado tono social. Cada jugador tendrá un perfil con decenas de estadísticas, así como un tablón de actividad, y se podrán compartir capturas, repeticiones, diseños...

**El salto a PlayStation 4 traerá consigo un lavado de cara con aguarrás.** Tanto los coches como los circuitos se han rehecho de cero, sin reciclajes, y eso hará que *Gran Turismo Sport* tenga mucho menos contenido que *GT6*, que tuvo 1.200 coches y 40 entornos. Lo que más llama la atención es que

**Tanto los coches como los circuitos se han rehecho desde cero, por lo que *Gran Turismo Sport* tendrá mucho menos contenido que *GT6*.**

"sólo" habrá 150 coches, pero estarán recreados al milímetro, todos con cámara interior. Dentro de cada categoría, se ha equilibrado el rendimiento de todos los modelos para que no haya injusticias en el online. En cuanto a las localizaciones, habrá diecisiete, con veintiocho variantes, algunos trazados reales (Suzuka, Nürburgring, Brands Hatch, Mount Panorama, Willow Springs) y otros ficticios, entre los que habrá varios de rally. Se podrá correr a varias horas, pero sólo unos pocos permitirán hacerlo de noche y no habrá transiciones dinámicas, lo que es un importante paso atrás respecto a *GT6*. Tampoco es seguro que vaya a haber lluvia.

# UN GARAJE CUIDADO Y TOTALMENTE RENOVADO

**POLYPHONY DIGITAL** ha hecho borrón y cuenta nueva. A diferencia de lo que hizo en PS3 respecto a PS2, no ha reciclado ningún coche de la anterior generación, sino que todos se han rehecho desde cero y lucirán el mismo grado de detalle, tanto exterior como, sobre todo, interior. Ya no habrá modelos Estándar y Premium, sino que todos tendrán minuciosamente diseñados el salpicadero, los asientos, las llantas, los faros, los escapes, el cromado de la pintura...

**APARTE DE LOS MODELOS REALES,** de marcas como Ferrari, Lamborghini, Porsche, Mercedes, Toyota, Audi, Subaru, etc, habrá coches diseñados expresamente para el juego. Por un lado, volverán los futuristas prototipos del proyecto GT Vision; por otro lado, se han adaptado modelos reales para hacerlos pasar por coches de la categoría GT3, como el Mazda Atenza o el Jaguar F-Type.







# “NECESITÁBAMOS UN RESETEO TOTAL DE LOS COCHES Y VOLVER A EMPEZAR DE CERO”

**KAZUNORI YAMAUCHI**
**Presidente de Polyphony Digital y creador de *Gran Turismo***

En lo jugable, la versión que probamos en Tokio estaba muy pulida respecto a la beta, sobre todo el force feedback. Puede que las físicas no sean tan realistas como las de otros simuladores, ni las de la propia conducción ni las de los choques, pero, cuando uno se pone al volante, la diversión está garantizada, sobre todo si toca pelear a brazo partido por la victoria con alguien que esté a tu mismo nivel.

**Gracias al retraso de un año,** Polyphony ha mejorado el apartado técnico, de modo que el juego correrá a 60 fps y, en el caso de PS4 Pro, 4K. El acabado de los coches es soberbio, y habrá un modo Foto para pausar la carrera y sacar la mejor instantánea, como si manejáramos un dron. Aunque no nos acaba de convencer, también se ha mejorado el sonido de los motores, una tara histórica de la saga.
El 18 de octubre, veremos si *GT Sport*, además de apuntalar el catálogo exclusivo de PS4, logra convertirse en un nuevo deporte de motor abierto a todos los públicos, sin limitaciones.

■ Habrá 150 coches, divididos en seis categorías. Se ha prescindido de los karts y los monoplazas.

■ Los prototipos de GT Vision, como este Bugatti, son diseños ficticios hechos por Polyphony.

***Durante nuestra visita a las oficinas de Polyphony Digital, pudimos compartir una mesa redonda con Kazunori Yamauchi, el padre de Gran Turismo, que nos explicó algunas claves del desarrollo y de sus vínculos vitales con la saga.***

**En anteriores *Gran Turismo*, tuvimos más de 1.000 coches; esta vez, sólo 150. ¿Por qué? ¿Cuál es el enfoque?**
En cuanto a los modelos, podría decirse que los de *Gran Turismo Sport* son los primeros de nueva generación en la saga. Se han creado para los próximos diez años, con una calidad altísima. Es verdad que 150 coches no son muchos, pero los mantendremos como estándar en un *Gran Turismo 7*, *8* o, incluso, *9*, gracias a su gran calidad. Para hacer eso, necesitábamos un reseteo total de los coches y volver a empezar de cero.

**¿Ha influido tu gusto por la fotografía en la belleza de tus juegos?**
Sí, totalmente. Me encanta la fotografía desde que tenía catorce años, cuando hacía mis propias películas. Con la fotografía, te vuelves muy sensitivo a cuenta de la luz, y *Gran Turismo* siempre ha expresado la luz. A veces, cuando estoy en algún restaurante, me preguntan a qué me dedico y, a veces, les digo que trabajo con la luz.

**El juego tendrá sólo diecisiete circuitos de primeras. ¿Qué planes tenéis con los DLC para no fragmentar a la comunidad de un juego así?**
Será igual que con *Gran Turismo 5* y *6*. La idea con los DLC es que, si hay alguien en la sala que tenga un determinado circuito, todos los que estén en el lobby puedan unirse a él y conducir en esa pista.

**¿Cómo pudiste convertirte en piloto profesional tras crear *Gran Turismo*?**
Es fácil: aprendí a conducir coches gracias al desarrollo de los juegos. En 2004, conduje en Nürburgring Nordschleife por primera vez y parecía que todos los coches de alrededor iban parados y no podía decir quién iba rápido y quién no. Ahí entendí que podía hacerlo. Pensé: si pudiera correr, probablemente podría ganar (risas). Cuando fui a competir por primera vez, de hecho, quedé primero de mi clase en esa carrera, en Nürburgring.

**Tras tantos años haciendo evolucionar la saga, ¿cómo de lejos estamos de la perfección, de tener la sensación de estar de verdad dentro de la cabina de un coche de carreras?**
Creo que, en los campeonatos online del modo Sport, en el mayor nivel, la experiencia es similar, con esas batallas mentales cercanas a las de las carreras reales, pero hay un elemento que *Gran Turismo* nunca podrá alcanzar, y es el del riesgo por tu vida. Eso es algo que *GT* no tiene y que ningún juego podrá alcanzar.

**¿Cómo funcionan los acuerdos con las federaciones de cada país? ¿Hay ya algo confirmado con la española?**
La relación de *Gran Turismo Sport* con los clubes automovilísticos es a través de la FIA, con la que hablamos en diferentes reuniones sobre campeonatos y carnets. Aunque no hemos hablado en profundidad con la Federación Española, creo que sólo es una cuestión de tiempo, porque las organizaciones automovilísticas siempre están interesadas en las nuevas tecnologías, pero, a la vez, también están regidas por gente mayor, lo que hace que los procesos de decisión lleven más tiempo. Es algo que se producirá gradualmente.

**¿Consideras *Gran Turismo Sport* como un *Gran Turismo 7* o como un spin-off?**
*GT Sport* no es ni *GT7* ni un spin-off. Para nosotros, después de veinte años, es como juntar todo lo que siempre hemos querido hacer en un solo título. No es una continuación de *GT6*, pero no es sólo un spin-off, pues tiene la esencia del estudio.

**¿Hay alguna posibilidad de que veamos a Polyphony haciendo un nuevo *Tourist Trophy* en los próximos años?**
Ahora mismo, no tenemos planes para hacer otros ju egos.

# NOVEDADES



PÁGINA 48

**Diablo III: Eternal Collection.** La edición definitiva de este genial RPG de acción nos ofrece el juego original, todas las expansiones y una nueva clase, el Nigromante. Una ingente cantidad de contenido con el que podremos disfrutar a tope.

PÁGINA 51

**Stardew Valley.** Tras triunfar en PC y llevar unos meses en digital, este enorme indie se pone a la venta en formato físico, permitiéndonos disfrutar de una aventura en la que hay montones de cosas por hacer y además, podemos hacerlas a nuestro ritmo.

PÁGINA 52

**Superhot VR.** Un peculiar juego, con dos versiones, una normal y otra para PlayStation VR. ¿Lo mejor?, jugarlo con el dispositivo de realidad virtual para disfrutar de su original propuesta. ¿Te parece un shooter? Pues tiene alma de puzzle...

PÁGINA 46

**HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE**
Lo nuevo de Ninja Theory no es un "triple A", pero tampoco es un indie. Es una aventura que no merece que le pongamos etiqueta, pero sí que la disfrutemos.

## YA NO HAY QUE ESPERAR A LA VUELTA

Hace unos años apenas se ponían a la venta juegos en verano, pero es una tendencia que lleva un tiempo invirtiéndose, para permitirnos disfrutar de grandes juegos también en agosto. Ahí están *Agents of Mayhem* o *Uncharted: el legado perdido*, por ejemplo. Aunque no busquéis los análisis, que las fechas de embargo no nos han permitido incluirlos... Aunque no son los únicos juegos que os pueden animar las horas de la siesta estivales. Os recomendamos que no perdáis de vista *Hellblade*, una aventura que es mucho más que un indie y que estamos seguros de que os sorprenderá. Hablando de indies, atentos a *Stardew Valley*, que es tan indie que lo hizo una sola persona. Por si no lo conocéis, sólo deciros que no os dejéis engañar por su simple estética... Y *Yondery* *Sundered* son otras más que interesantes propuestas. Es verdad que lo "gordo, gordo" nos espera a la vuelta de las vacaciones, pero las opciones que tenemos ahora pueden hacernos pasar grandes momentos y por mucho menos dinero. Dadles una oportunidad.

## PS4



## Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

**0-49 Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

**49-59 Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

**60-69 Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

**70-79 Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

**80-89 Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

**90-94 Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

**95-100 Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.




Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



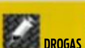

Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



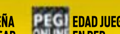
**PEGI** El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:









12 EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO · ENSEÑA A JUGAR · PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **NINJA THEORY**
Editor: **NINJA THEORY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

www.hellblade.com

*Hellblade Senua's Sacrifice* no revoluciona la industria, pero está plagado de ideas muy originales.

UN VIAJE REALMENTE **ALUCINANTE** EN PS4

# Hellblade: Senua's Sacrifice

## Ninja Theory demuestra que los desarrollos indie con acabado triple A son posibles, al tiempo que nos educa mostrando la psicosis de forma jugable.

Ninja Theory, los creadores de *Heavenly Sword*, *Enslaved* o *DmC*, han optado por algo muy diferente con *Hellblade*. Ha sido un desarrollo con los medios de un estudio indie, pero con un acabado técnico triple A. Pero lo más llamativo es lo arriesgada que ha sido su apuesta, al elegir la psicosis como tema principal del juego y al ofrecer un desarrollo diferente a lo que vemos normalmente.

**Senua es una heroína atípica.** Sí, es una guerrera y cuando toca desenfundar la espada es tremenda, pero siempre tenemos la sensación de que es mucho más vulnerable que otros protagonistas de videojuego. Y eso es algo bueno, porque empatizamos mucho más fácilmente con ella. La psicosis que sufre también tiene buena parte de culpa. Senua oye voces constantemente, sufre alucinaciones que pondrían los pelos de punta a los más valientes héroes de videojuego y, aún así, siempre encuentra fuerzas para seguir adelante.
Su misión es llevar la cabeza de su amado, asesinado por los vikingos que invadieron su aldea celta en Escocia, hasta el mismo corazón de Helheim, el reino de los muertos de la mitología nórdica. En su camino, Senua se enfrentará a decenas de enemigos, a criaturas horripilantes y, sobre todo, a sus propios demonios. El peso de la aventura está repartido, de forma mucho más igualitaria que en otros títulos, entre la trama, los combates y los puzles. Los combates son intensos, el tempo de nuestros ataques, esquives y bloqueos es la clave del éxito y, cuando lo hacemos bien, parecen inclu-

Senua es una guerrera celta que viaja hasta las tierras de los vikingos para salvar el alma de su pareja.

### UNA RECETA CLÁSICA QUE, BIEN HECHA, FUNCIONA

1 **ARGUMENTO.** Senua se embarca en un viaje épico para luchar contra los dioses de la mitología nórdica, sus miedos, debilidades y su pasado.

2 **COMBATES.** El ritmo de las luchas es menos frenético que en otros juegos de acción, aunque las peleas son muy contundentes y el tempo es la clave.

3 **PUZLES.** En lugar de ser un mero acompañante, los puzles tienen tanto peso como los otros dos ingredientes de la receta jugable de *Hellblade*.



El único objeto "coleccionable" son estas runas que encontramos en los escenarios y que nos cuentan la mitología nórdica al dedillo.



La percepción es la protagonista de la inmensa mayoría de los puzles, que nos obligan a ver las cosas de un modo diferente.



Los combates contra los jefes finales nos regalan algunos momentos realmente espectaculares y memorables.





**Hellblade ofrece elementos de sobra conocidos, pero con un envoltorio y una temática que lo hacen único y fresco.**

so un mortífero ballet que engancha. Mención especial merecen los combates contra jefes finales, que siempre nos obligan a descubrir nuevas estrategias, además de ser espectaculares.

**Los puzles tienen un gran protagonismo** durante toda la aventura. La inmensa mayoría juegan con la percepción distorsionada que "sufre" nuestra heroína. Así, nos toca encontrar runas nórdicas en la naturaleza que nos rodea, situarnos en una zona para encontrar la perspectiva ideal que hace que un puente se materialice, trasladarnos entre dos dimensiones con escenarios que tienen ligeras variantes que nos permiten avanzar, escapar de una horrible criatura moviéndonos de una zona con luz a otra en mitad de la oscuridad... Y es que lo mejor que nos ofrece esta aventura es la variedad de situaciones que nos hace vivir. Cuando hemos aprendido una mecánica de juego, se nos presenta una nueva y luego otra, y otra... El tema de la psicosis está tratado de una forma adulta y muy realista, abandonando los estigmas y prejuicios de los que desconocen la enfermedad y ofreciendo una manera perfecta de experimentarla de primera mano y de forma interactiva. El diseño artístico y el apartado técnico (lo de los efectos sonoros con auriculares es lo mejor que hemos oído nunca) redondean una aventura que, sin aportar mecánicas realmente novedosas, consigue tener personalidad propia y ser fresca y diferente a todo lo que hayamos jugado. Algo impagable. Lo único malo es que no sea más larga y que algunos lo dejen pasar por llegar sólo en formato digital.



Senua tiene una infección que se extiende cuando nos matan. Si alcanza su cabeza, hay que empezar la partida desde el principio.



La dirección artística alcanza niveles sobresalientes, tanto en el diseño de los escenarios como de los efectos o los enemigos.

## ESTO SÍ QUE ES UNA MENTE MARAVILLOSA

Senua sufre psicosis desde pequeña. El estigma que rodea a estas enfermedades mentales en la sociedad es tan grande como el desconocimiento que tenemos de ellas. Lo que Ninja Theory consigue enseñarnos, de forma jugable, es que no se trata más que de una alteración de la percepción:



**AMBIENTES HOSTILES.** Senua a menudo transforma su entorno y ve peligros, como el fuego, que pueden llegar a matarla.



**VOCES.** Senua convive y conversa con un nutrido grupo de voces. Algunas le ayudan en su aventura, otras sólo incordian.



**VER MÁS ALLÁ.** Nuestra heroína puede, si mira las cosas desde la perspectiva idónea, formar un puente juntando sus piezas.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

La historia, los combates, los puzles, el diseño artístico, el tema que trata, los gráficos...

**» LO PEOR**

Que no hayan tenido dinero para hacerlo más largo. No es innovador en mecánicas.

Te gustará + que... THE LAST GUARDIAN



Te gustará − que... UNCHARTED 4



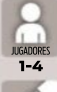
| | |
|---|---|
| 90 | **» GRÁFICOS** Todo tiene un gran nivel, pero se nota que la escala no es tan gigantesca. |
| 95 | **» SONIDO** Soberbio. Jugando con auriculares es de lo mejor que hemos oído. |
| 91 | **» DIVERSIÓN** La historia, los combates y los puzles enganchan y, además, es variado. |
| 80 | **» DURACIÓN** Unas 8-10 horas para completarlo y sólo tiene un elemento rejugable. |
| NOTA 91 | *Hellblade* no tiene mecánicas revolucionarias, pero el conjunto resulta fresco, variado, y es una experiencia diferente a todas. |

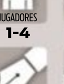
DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS





Género:
**ROL DE ACCIÓN**
Desarrollador:
**BLIZZARD**
Editor:
**ACTIVISION BLIZZARD**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio:
**69,99 €**
Precio DLC:
**14,99 €**


JUGADORES 1-4


JUG. ONLINE 1-4


TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ
RESOLUCIÓN 1080 P


https://eu.battle.net/d3/es/




El Despertar del Nigromante, última expansión de Diablo III, añade un nuevo héroe al elenco.

LA EVOLUCIÓN DEL **MEJOR RPG DE ACCIÓN** DE PS4

# Diablo III: Eternal Collection

Se estrenó en 2014, pero las múltiples actualizaciones o la nueva expansión, *El Despertar del Nigromante*, han cambiado sustancialmente la experiencia.

*Diablo III* está considerado como uno de los mejores RPG de acción de los últimos años. Aunque compartimos esa calificación, el juego contaba con varios defectos que, a lo largo de estos años y gracias a las distintas actualizaciones, se han ido subsanando. Así, ahora sí que podemos decir que es uno de los grandes del género.

***El Despertar del Nigromante,*** la última expansión que incluye esta *Eternal Collection*, ofrece bastantes novedades. La más obvia es la nueva clase disponible, el Nigromante, con el que podemos invocar a los muertos para que luchen a nuestro lado, hacer explotar los cadáveres que dejamos a nuestro paso y muchas otras lindezas. Además, también se estrenan las fallas de desafío, un nuevo modo de juego semanal en el que debemos completar una falla superior utilizando un personaje extraído de la comunidad de jugadores y competir por ver si podemos superar el tiempo en el que la completó ese jugador. Además, también hay nuevos monstruos campando por Santuario, nuevos contratos para el Modo Aventura y nuevas zonas, como las Ciénagas y el Templo de los Primogénitos, repletas de nuevos desafíos. Jugar con el Nigromante, que ya aparecía en *Diablo II*, resulta muy satisfactorio. Es una clase menos poderosa de inicio que sus colegas, pero la posibilidad de invocar distintos acompañantes (léase esqueletos, gólems, magos muertos y otros no vivos) equilibra la balanza y hace que, con las habilidades y runas apropiadas, sean unas máquinas de matar. Una de nuestras preferidas es la Transmutación Sanguínea, que nos permite teletransportarnos a costa

Los sacerdotes de Rathma realizan rituales de magia de muerte que les permiten invocar a distintas criaturas.

## EL **SEÑOR DE LOS MUERTOS** RESUCITA EN *DIABLO III*



1 **GUADAÑA.** El arma principal de los Nigromantes es la guadaña, pero también podemos equiparnos con espadas, dagas, hachas, mazos, etc...



2 **INVOCACIONES.** Devolverle la vida a un grupo de esqueletos o a un gigantesco gólem no sólo mola mucho, también nos hace muy poderosos.



3 **EXPLOTAR CADÁVERES.** Es una de nuestras habilidades favoritas de los Nigromantes. Primero aniquilamos a un grupo de rivales y luego... ¡boom!



■ El equipamiento es clave para el daño que hacemos en batalla, pero también contamos con adornos, como estas alas tan chulas.



■ Las batallas contra jefes finales nos regalan, quizás, los mejores momentos del juego, además de esconder recompensas geniales.



■ La dirección artística tiene un nivel espectacular. Los escenarios molan, pero las criaturas ya es que alcanzan cotas brutales.





**La última colección de *Diablo III* nos ofrece el juego original, las expansiones y la nueva clase: el Nigromante.**

de nuestra energía, pero que puede salvarnos la vida cuando estamos rodeados de enemigos, algo bastante frecuente en niveles de dificultad altos.

**Las mejoras introducidas en estos años** han conseguido que la aventura sea mucho más completa y equilibrada. El sistema de "looteo" ha mejorado muchísimo, ofreciéndonos más y mejores recompensas. También hay muchas más cosas que hacer, como las mazmorras de conjunto, en las que debemos ir equipados con unos objetos determinados; las temporadas, en las que empezamos de cero y cumplimos requisitos de un cuaderno para obtener recompensas únicas que nunca vuelven a estar disponibles (se acabar de estrenar la decimoprimera); nuevas fallas; el cubo de Kanai que nos permite usar 3 habilidades más y un largo etcétera. Si con el juego original ya podíamos perder media vida jugando, a día de hoy se han añadido tantas mejoras y novedades que directamente la perdemos entera. Las altas cotas de adicción siguen estando presentes, la fluidez de la acción (gracias a los 60 fps) vuelve a encandilarnos, el sistema de recompensas es mucho más justo y requieres menos repetición que antaño y la cantidad de cosas que podemos hacer ha crecido de manera exponencial, por lo que podemos asegurar que estamos ante uno de los grandes RPG de acción de los últimos años. Si nunca has jugado a *Diablo III* ya estás tardando porque nunca ha estado tan equilibrado ni ha resultado tan completo como hoy en día. Si ya eres un veterano de Santuario quizás te parezca demasiado volver a pasar por caja. ■



■ En los pueblos y ciudades podemos comerciar con todo tipo de mercaderes, vender nuestro viejo equipo, realizar mejoras, etc...



■ Los goblins del tesoro nos dejan montones de objetos si somos capaces de acabar con ellos antes de que escapen por un portal.

## » LA VIDA MÁS ALLÁ DE LA **CAMPAÑA**

Completar los 5 actos de la campaña principal de *Diablo III* puede llevarnos fácilmente unas 40 horas si hacemos también las zonas secundarias, pero es que, una vez acabada la historia, todavía tenemos una enorme cantidad de cosas por hacer. Aquí comienzan los verdaderos desafíos.



**CENTRO DE OPERACIONES.** Desde una de las ciudades del modo historia accedemos a nuevos comerciantes, misiones, fallas,...




**CONTRATOS.** Son misiones especiales que nos otorgan jugosas recompensas si completamos todos los de un mismo acto.



**FALLAS NEPHALEM.** La madre de todos los desafíos. Primero hay que acabar con todos los esbirros y luego con el jefazo.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**

La nueva clase Nigromante. Los añadidos de la última actualización. Adicción sin parangón.

**» LO PEOR**

Precio demasiado alto para una nueva clase. Que parece que nunca llega la edición final.

Te gustará que... VICTOR VRAN: OVERKILL ED



Te gustará que... FAT PRINCESS ADVEN...



| | |
|---|---|
| 88 | **» GRÁFICOS** Siguen resultando bestiales y muy fluidos, pero los años han pasado. |
| 90 | **» SONIDO** El doblaje al castellano es excelente y la música y los efectos también. |
| 91 | **» DIVERSIÓN** Su propuesta resultará repetitiva para muchos, pero es muy adictiva. |
| 95 | **» DURACIÓN** Hacerlo todo puede llevarnos una eternidad. Más de 100 mínimo. |
| NOTA 91 | En su base sigue siendo el mismo juego, pero los añadidos del Nigromante y los cambios de estos años lo han mejorado. |





Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **PRIDEFUL SLOTH**
Editor: **PRIDEFUL SLOTH**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **23,99 €**



| | |
|---|---|
| JUGADORES 1 | JUG. ONLINE NO |
| TEXTOS CASTELLANO | VOCES NO |
| BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P |

https://www.yonderchronicles.com/




*Yonder: The Cloud Catcher Chronicles* ofrece una interesante mezcla de géneros con un acabado gráfico muy resultón.

UN SIMULADOR DE **GRANJERO** BUSCA... **AVENTURA**

# Yonder: The Cloud Catcher Chronicles

Labrar la tierra y cuidar de los animales está muy bien, pero hay un momento en la vida de todo granjero en el que las aventuras llaman a su puerta.

Da gusto encontrarse propuestas tan refrescantes como la de *Yonder*. La mezcla de géneros es más que sorprendente, con creación de objetos, recolecta de materiales al estilo *Minecraft*, exploración de un mundo abierto bastante extenso y gestión de una granja en la que podemos cosechar y cuidar de animales.

**La ausencia total de combates** puede echar para atrás a muchos jugadores, pero la apuesta resulta tan atrevida que sólo podemos aplaudirla. El cóctel jugable se convierte en la excusa perfecta para engancharnos durante las primeras horas de juego. Los gráficos cel shading, aunque sencillos, son muy bonitos, hay una trama que nos invita a avanzar en la aventura y la cantidad de mecánicas que se nos presentan no nos dejan ni un respiro. Pasadas las horas, eso sí, la receta empieza a mostrar puntos flacos. El tipo de misiones se repite hasta la saciedad, obligándonos a ir de un lugar a otro entregando materiales, lo que hace florecer el tedio tan rápido como crece la cosecha de nuestra granja tras la lluvia. La creación de objetos funciona de perlas, hasta que descubrimos que hay objetos indispensables para "craftear" que sólo obtenemos comerciando con personajes muy concretos, por lo que debemos patearnos el mapeado demasiado a menudo. La experiencia de juego es muy entretenida, tiene estampas muy bellas y hasta resulta adictivo, pero, como dice el refrán, el que mucho abarca poco aprieta. Podemos disfrutar de muchísimas mecánicas, pero son sólo pequeñas pinceladas que no llegan a profundizar ni ofrecen la complejidad de los grandes de cada género.

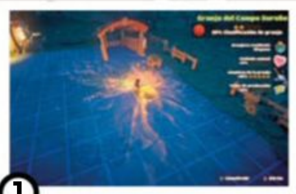


El legado de Mary Poppins y los *Lemmings* se deja ver en la divertida forma de planear al caer desde las alturas.



Despejar las tinieblas repartidas por el escenario es clave para avanzar. Antes hay que encontrar duendes.

## NO ME LLAMES **GAÑÁN,** LLÁMAME AVENTURERO



1 **GRANJERO.** Podemos hacernos con varias parcelas en las que cultivar y cuidar de distintos animales para obtener recursos cada cierto tiempo.



2 **CREAR OBJETOS.** Para crear objetos hay montones de artesanías disponibles: caminante, sastre, chef, constructor, científico... ¡"Crafteo" loco!



3 **EXPLORACIÓN.** El mapeado mezcla bosques, montañas nevadas, desiertos... Y siempre hay tesoros esperando a los más exploradores.

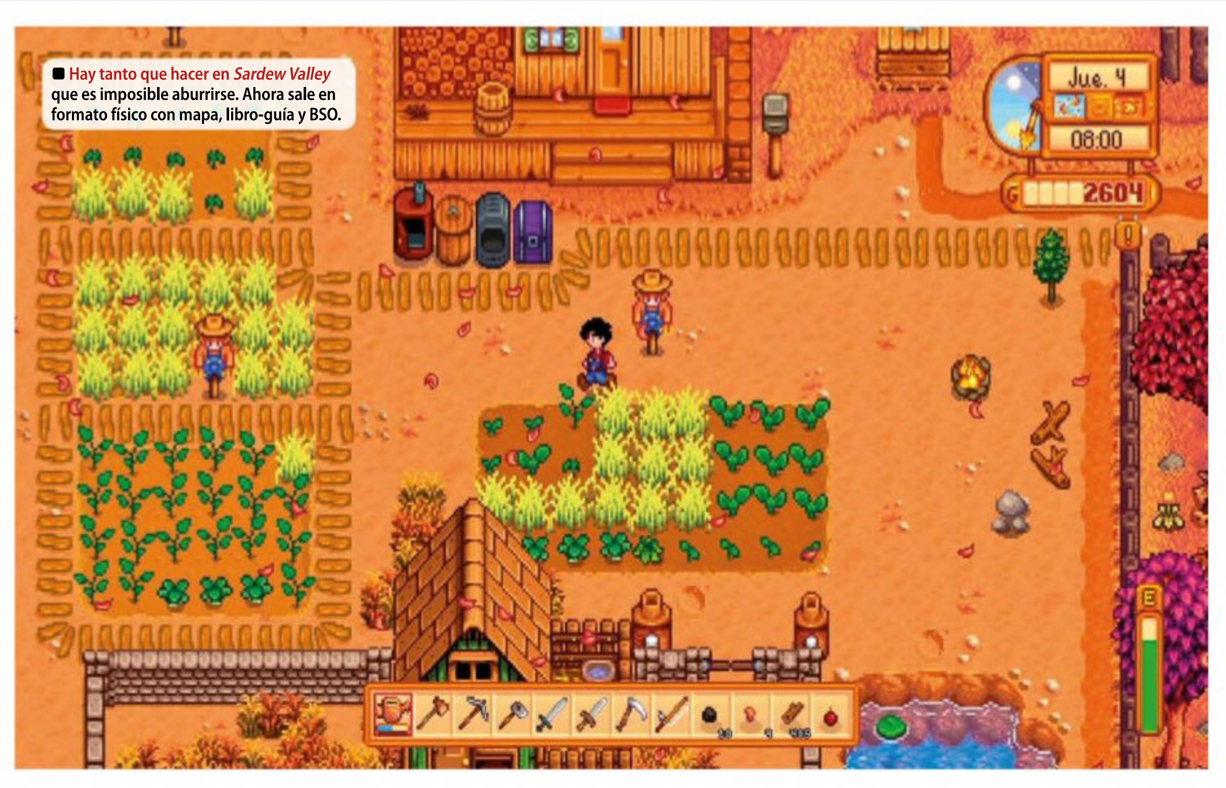
## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
La mezcla de géneros. El apartado artístico de dibujos animados. Mapa variado y bello.

**» LO PEOR**
Misiones demasiado repetitivas. Sistema de "crafteo" traicionero. Mecánicas simples.

| | |
|---|---|
| 72 | **» GRÁFICOS** Son muy simples, pero la dirección artística tiene mucho encanto. |
| 78 | **» SONIDO** La música no se prodiga mucho, pero es preciosa. No hay voces. |
| 70 | **» DIVERSIÓN** Las primeras horas son una joya, pero más adelante es repetitivo. |
| 74 | **» DURACIÓN** Unas 15 horas para completar la historia y muchas más para el 100%. |
| NOTA 71 | La apuesta sin violencia y el cóctel jugable son interesantes, pero le falta profundidad a las mecánicas y es muy repetitivo. |



■ Hay tanto que hacer en *Sardew Valley* que es imposible aburrirse. Ahora sale en formato físico con mapa, libro-guía y BSO.

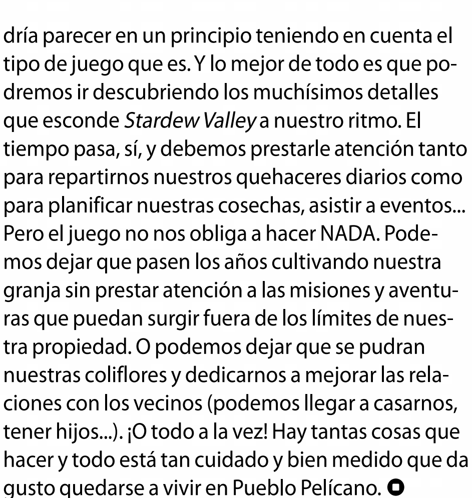
## GRANJERO BUSCA ESPOSA (O ESPOSO) Y MUCHO MÁS

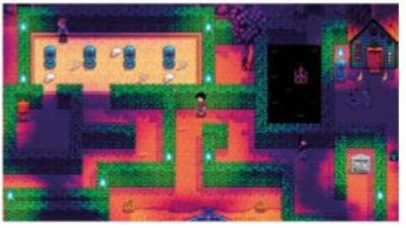
# Stardew Valley

**Gestionar una granja es sólo el principio en un juego tan enorme y lleno de detalles que cuesta creer que haya sido creado por una persona en solitario.**

Aunque ya lleva tiempo en PS Store, este mes sale a la venta *Stardew Valley* en formato físico. Y llega justo en verano, una época ideal para disfrutar de esta propuesta creada por Eric Barone y pensada para disfrutarse sin prisas.

**Huyendo de las presiones de la vida moderna,** nuestro personalizable avatar se desplaza hasta la antigua granja de su abuelo con la firme intención de cambiar de vida. Allí se encontrará una destartalada propiedad que deberemos arreglar para empezar a cultivar todo tipo de frutas y verduras, criar animales, obtener minerales, pescar, cocinar... ¡incluso combatir contra monstruos! Paralelamente, iremos conociendo a nuestros vecinos y la problemática de la zona, construyendo poco a poco una historia que tiene más chicha de la que podría parecer en un principio teniendo en cuenta el tipo de juego que es. Y lo mejor de todo es que podremos ir descubriendo los muchísimos detalles que esconde *Stardew Valley* a nuestro ritmo. El tiempo pasa, sí, y debemos prestarle atención tanto para repartirnos nuestros quehaceres diarios como para planificar nuestras cosechas, asistir a eventos... Pero el juego no nos obliga a hacer NADA. Podemos dejar que pasen los años cultivando nuestra granja sin prestar atención a las misiones y aventuras que puedan surgir fuera de los límites de nuestra propiedad. O podemos dejar que se pudran nuestras coliflores y dedicarnos a mejorar las relaciones con los vecinos (podemos llegar a casarnos, tener hijos...). ¡O todo a la vez! Hay tantas cosas que hacer y todo está tan cuidado y bien medido que da gusto quedarse a vivir en Pueblo Pelícano.




■ Acciones como talar árboles o picar minan nuestra barra de energía. Hay que irse a dormir para descansar.


■ Los días y los meses van pasando y hay eventos, cultivos, especies, etc .exclusivas de cada estación.

### VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Hay tantas cosas para hacer y por descubrir que es imposible aburrirse. Y a nuestro ritmo.

**» LO PEOR**
Su pausado desarrollo no gustará a todos. La interfaz podría ser algo mas cómoda.

| | |
|---|---|
| 85 | **» GRÁFICOS** Pixelados pero con un gusto por el detalle que roza en lo enfermizo. |
| 82 | **» SONIDO** Las melodías son tan adorables que se echan de menos cuando no están. |
| 84 | **» DIVERSIÓN** Siempre hay algo que hacer, pero su pausado ritmo no gustará a todos. |
| 95 | **» DURACIÓN** Después de jugar más de 100 horas aún puedes descubrir cosas nuevas. |
| NOTA 85 | Bajo esta pixelada apariencia se esconde un juego ENORME, lleno de detalles que podemos descubrir a nuestra velocidad. |

## » ASÍ ES NUESTRA ¿APACIBLE? VIDA EN EL CAMPO







1 **HAZ CRECER TU GRANJA.** Hay 41 cultivos distintos y multitud de recursos que gestionar para que la granja crezca en todos los sentidos.

2 **RELACIÓNATE.** Cada vecino tiene su vida. Podemos ayudarles (o no), darles regalos y/o casarnos (también entre personas del mismo sexo).

3 **VIVE AVENTURAS.** Los vecinos nos ofrecerán misiones y búsquedas y podemos explorar los 100 niveles de la mina, repletos de monstruos.





Género:
**SHOOTER/PUZLE**
Desarrollador:
**SUPERHOT TEAM**
Editor:
**SUPERHOT TEAM**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio:
**24,99 €**
Precio bundle:
**39,99 €**

| | |
|---|---|
| JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO** |
| TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **INGLÉS** |
| BLU-RAY **NO** | PS MOVE **SÍ** |

https://superhotgame.com/




En este shooter la acción avanza sólo si tú te mueves y se detiene si te quedas quieto. ¿Serás capaz de sobrevivir a estos tiroteos?

UN **SHOOTER** CON ALMA DE PUZLE. ¿O ES AL REVÉS?

# Superhot VR

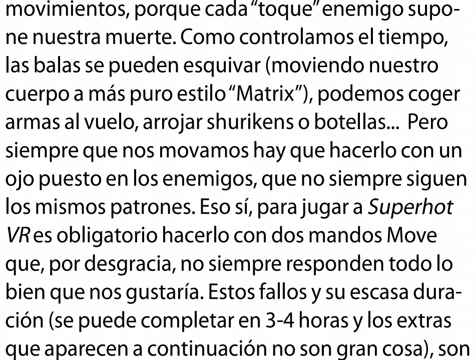
*Superhot VR* nos sumerge en unos tiroteos con un enfoque muy particular: el tiempo sólo transcurre si te mueves. Una idea que da mucho juego...

Aunque *Superhot* también está disponible en PS Store en su versión "sin realidad virtual" (son dos juegos independientes que se compran por separado o en un "bundle" que sale algo más barato), aquí hemos querido centrarnos en *Superhot VR* porque es una de las mejores experiencias que ofrece PS VR en lo que llevamos de año.

***Superhot VR* nos sumerge en unos tiroteos únicos** tanto en su estética (minimalista y construida a partir de tres tonalidades cromáticas) como en su ejecución. Si nos quedamos quietos, los enemigos y sus acciones quedarán "en pausa", pero en cuanto movamos la cabeza o las manos, ellos (y sus disparos) comenzarán a avanzar. Y cuanto más rápido nos movamos, más deprisa lo harán ellos. Por eso, aunque la apariencia es la de un juego de disparos, en realidad cada tiroteo es un rompecabezas. Hay que observar el entorno y medir bien nuestros movimientos, porque cada "toque" enemigo supone nuestra muerte. Como controlamos el tiempo, las balas se pueden esquivar (moviendo nuestro cuerpo a más puro estilo "Matrix"), podemos coger armas al vuelo, arrojar shurikens o botellas... Pero siempre que nos movamos hay que hacerlo con un ojo puesto en los enemigos, que no siempre siguen los mismos patrones. Eso sí, para jugar a *Superhot VR* es obligatorio hacerlo con dos mandos Move que, por desgracia, no siempre responden todo lo bien que nos gustaría. Estos fallos y su escasa duración (se puede completar en 3-4 horas y los extras que aparecen a continuación no son gran cosa), son las principales pegas de uno de los juegos que tienes que probar sí o sí, si tienes PlayStation VR.



Si usamos armas arrojadizas, habrá que prever el movimiento de los enemigos o no les acertaremos.



Los niveles suelen ser cortos pero un "toque" supone nuestra muerte y volver a empezar desde el principio.



## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
Su original enfoque te atrapará sin remedio las 3-4 horas que dura. Su estética mola.

**» LO PEOR**
Deja con ganas de más. Obliga a jugar con Move y, a veces, el control no es preciso.

| | |
|---|---|
| **78** | **» GRÁFICOS** Su minimalista estética es funcional a la par que muy atractiva. |
| **68** | **» SONIDO** El apartado sonoro pasa bastante desapercibido. Pero no molesta. |
| **87** | **» DIVERSIÓN** Cada tiroteo es un rompecabezas que disfrutarás como si fueras Neo. |
| **71** | **» DURACIÓN** Unas 3-4 horas. Se acaba justo cuando empezamos a dominarlo. |
| **NOTA 79** | Una propuesta fresca y original que se disfruta más con PS VR pese a que, a veces, el control no responde bien del todo. |



## » MUÉVETE PERO AL RITMO DE LAS BALAS ENEMIGAS



① **OBSERVA.** Mira bien el entorno. Sobre el blanco de los escenarios se perfilan los enemigos en rojo y los objetos "interactuables" en negro



② **ESQUIVA.** Trata de intuir hacia dónde van a ir los enemigos y la trayectoria de sus balas y muévete en consecuencia... rápido o despacio.



③ **ATACA.** Elige el mejor momento para golpear, cortar o disparar a los enemigos. Y usa bien tu arsenal (las armas blancas pueden cortar las balas).






Género:
**AVENTURA**
Desarrollador:
**TUNDER LOTUS GAMES**
Editor:
**THUNDER LOTUS GAMES**
Lanzamiento:
**YA DISPONIBLE**
Precio:
**19,99 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **NO**
BLU-RAY **NO**
RESOLUCIÓN **1080 P**

thunderlotusgames.com/sundered/



*Sundered* nos propone una interesante mezcla de plataformas y combates en 2D con un apartado artístico asombroso.

UN MAGNÍFICO **"METROIDVANIA"** DE DIBUJOS ANIMADOS

# Sundered

Tras una apariencia de cuento y dibujos animados se esconde una aventura profunda, exigente, adictiva y, en ocasiones, demasiado difícil y repetitiva.

Thunder Lotus Games, creadores de *Jotun*, se han superado con esta nueva aventura. Del argumento, incluso jugando al juego entero, poco sabemos, porque lo importante son las mecánicas. El desarrollo, al estilo "metroidvania", nos obliga a explorar los escenarios, bastante abiertos, y desbloquear nuevas habilidades para luego deshacer el camino andado en busca de nuevas rutas que antes estaban bloqueadas.

**Entre las habilidades** disponibles encontramos el clásico doble salto, el "wall jump", una pistola gigantesca que nos abre nuevos caminos al tiempo que arrasa con nuestros rivales, un impulso durante los saltos, etc... Todas requieren un poco de práctica y aumentan las opciones jugables de manera notable, haciendo que nuestra heroína acabe convirtiéndose en una imparable máquina de matar y explorar. El problema es que algunas habilidades están diseñadas para obstáculos concretos de una zona, por lo que no nos sentimos muy satisfechos al obtenerlas, ya que no nos habían estado impidiendo el avance desde el principio. Los escenarios, casi todos generados aleatoriamente cada vez que morimos, cumplen, pero se echa en falta un diseño de niveles más trabajado, que no nos haga reconocer los patrones de un tipo de sala nada más verla. Avanzar resulta gratificante, siempre nos pica a continuar y la dirección artística es brillante, al tiempo que los combates son tan sencillos como adictivos. La mala noticia es que la dificultad está mal equilibrada y muchas veces debemos "grindear" más de la cuenta. Sí, tiene fallos, pero sus virtudes son más numerosas.



Las zonas de plataformas son constantes. Hay de todo: dobles saltos, el clásico "wall jump" de la vieja escuela...



La mayor parte de los escenarios se genera de forma aleatoria cada vez que morimos para dar más variedad.

## » MÁS ALLÁ DE LA **EXPLORACIÓN** DE LOS ESCENARIOS



1 **HABILIDADES.** Al avanzar en la aventura vamos obteniendo nuevas habilidades que nos permiten llegar a zonas que antes eran inaccesibles.



2 **JEFES FINALES.** Las batallas contra estos enemigos de proporciones gigantescas es de lo mejor. Cada uno tiene unas rutinas de ataque distintas.



3 **HORDAS.** Al deambular por los escenarios nos pueden asaltar estas hordas con decenas de enemigos que pueden liquidarnos sin problema.

## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
La dirección artística. Los combates contra los jefes finales. El desarrollo "metroidvania".

**» LO PEOR**
Las hordas son demasiado numerosas. Difícil para algunos. Escenarios aleatorios repetitivos.

| | |
|---|---|
| 81 | **» GRÁFICOS** Tirones de frame rate, pero un diseño bestial y animaciones geniales. |
| 75 | **» SONIDO** La banda sonora acompaña bien y las voces, en idioma ficticio, molan. |
| 82 | **» DIVERSIÓN** Desarrollo "metroidvania" y batallas que enganchan, aunque es repetitivo. |
| 85 | **» DURACIÓN** Para hacerlo todo podemos estar más de 20 horas tranquilamente. |
| NOTA 81 | Si el diseño de niveles estuviese más cuidado y no nos obligasen a repetir tanto, sería uno de los mejores indie del año. |



Género: **AVENTURA DE TERROR**
Desarrollador: **BEHAVIOUR DIGITAL**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **34,99 €**
Precio Blu-ray: **27,99 €**

JUGADORES **NO** · JUG. ONLINE **2-5**
TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.deadbydaylight.com/




En este juego de terror exclusivamente multijugador, el objetivo es escapar de un sanguinario asesino... o encarnarlo.

## EVASIÓN O **MUERTE,** PERO SIEMPRE EN COMPAÑÍA

# Dead by Daylight

Escapar de un sanguinario psicópata o convertirnos en el asesino y sembrar el terror es la propuesta de este "survival horror multijugador asimétrico".

En el número anterior dimos buena cuenta de *Friday the 13th*, una propuesta exclusivamente multijugador que nos invitaba a convertirnos en Jason Voorhees o en alguno de los incautos excursionistas que sufren de lo lindo por evitar su machete. Aunque contaba con el atractivo de la licencia de "Viernes 13", su principal problema es que salió muy escaso de contenido, algo que solventa en buena medida *Dead by Daylight.*

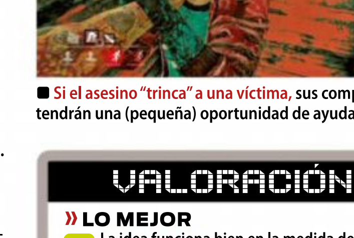
**Su premisa es muy similar:** un jugador encarna a un sanguinario asesino, mientras que otros 4 (como máximo, aunque basta con 1) controlan a los supervivientes. Hay 6 tipos de asesino (la bruja, la enfermera, el doctor...) y 7 clases de supervivientes. Cada uno tiene sus habilidades, que podremos mejorar y ampliar a medida que juguemos y si logramos cumplir los objetivos principales y secundarios en cada partida. En general, el objetivo del asesino es agarrar a sus "presas" y colgarlas de ganchos como en "La Matanza de Texas". El de los supervivientes, escapar del escenario activando unos generadores. La distribución de ganchos, generadores y ciertas ayudas que nos pondrán las cosas algo más sencillas cambia con cada partida. Esto añade un componente de "improvisación" que le sienta de lujo, aunque no evita que, tras unas cuantas horas jugando, el desarrollo acabe volviéndose repetitivo. Lo bueno es que no hay problema para encontrar gente con la que jugar (otro punto negativo en *Friday the 13th*). Lo malo es que técnicamente es justito y la edición podría estar más cuidada (hay textos a medio traducir). Y no incluye la licencia de la peli "Halloween" que sí está en PC (llegará vía DLC).



La cooperación es vital: un jugador puede distraer al asesino mientras otros abren las vías de escape.



Si el asesino "trinca" a una víctima, sus compañeros tendrán una (pequeña) oportunidad de ayudarle.



## VALORACIÓN

**» LO MEJOR**
La idea funciona bien en la medida de que los jugadores estén dispuestos a implicarse.

**» LO PEOR**
Técnicamente es flojo y la edición no está muy cuidada (tiene textos a medio traducir).

| | |
|---|---|
| 60 | **» GRÁFICOS** Bastante pobre, con escenarios y personajes pocos detallados, etc. |
| 68 | **» SONIDO** Cumple con su cometido de crear tensión, aunque sin muchos alardes. |
| 75 | **» DIVERSIÓN** Si lo juegas con amigos, te echarás unas risas. Pero se vuelve repetitivo. |
| 70 | **» DURACIÓN** No anda escaso de contenido, pero le falta el capítulo de "Halloween". |
| NOTA 70 | **Cumple con el objetivo de hacerte pasar un buen rato de terror con amigos. Lástima que técnicamente sea tan justito...** |

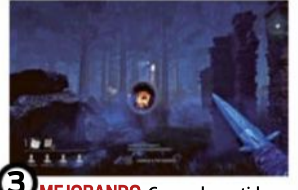
## » VIVE PARA VER LA **LUZ DEL DÍA...** O MUERE EN EL INTENTO



1 **ASIMÉTRICO.** Hasta 4 jugadores cooperan para escapar de un asesino, controlado por un quinto jugador, No pueden matarlo, sólo "retrasarlo".



2 **DISTINTAS HABILIDADES.** Hay 6 asesinos y 7 supervivientes. Cada uno tiene sus habilidades. Por ejemplo, los "agarres" de la bruja son más efectivos.



3 **MEJORANDO.** Con cada partida, y si cumplimos distintos objetivos secundarios, podremos ir mejorando tanto a los "buenos" como a los "malos".







■ Para superar los puzles contamos con un compañero robótico de aspecto perruno.



■ *Black The Fall* nos traslada a un país sumido en el comunismo más salvaje y distópico. El desarrollo mezcla, con mucho acierto, plataformas con una ingente ración de puzles al estilo *Inside*.

**PS4 | SAND SAILOR STUDIO/SQUARE ENIX | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 14,99 €**

# Black The Fall

Intentar reflejarse en el espejo de joyas como *Limbo* o *Inside* no es tarea fácil, y menos para un pequeño estudio independiente rumano. Sin embargo, Square Enix apostó, en su iniciativa Collective, por el desarrollo de esta aventura repleta de puzles. El argumento nos lleva a una visión distópica del comunismo en el que la opresión y la tiranía son insoportables, más aún. Exploramos los escenarios en una perspectiva 2.5D al estilo de las obras maestras de Playdead y, aquí también, el ensayo y error son el pan nuestro de cada día. Para resolver sus puzles contamos con una pistola de luz que puede activar distintos mecanismos o dirigir a otros alienados trabajadores hasta distintos puntos del escenario. Incluso contamos con una especie de perro robótico de mantenimiento que nos ayuda en nuestro viaje. El apartado artístico es bastante notable y, aunque los gráficos no son ni mucho menos punteros, es bastante resultón. Lo malo es que el control no es tan perfecto como nos gustaría, hay puzles que son menos coherentes que el resto y la aventura dura demasiado poco. Si no, estaríamos ante uno de los grandes indie del año.

**VALORACIÓN.** **Algunos puzles y secciones plataformeras pueden resultar frustrantes por esa mecánica de ensayo y error, pero ofrece grandes puzles y un desarrollo adictivo. Lástima que sea tan breve.**






■ Acribillar zombis solos o en compañía es lo que propone este shooter que requiere PS VR.

**PS4 | VERTIGO GAMES | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 39,99 €**




# Arizona Sunshine

Este shooter subjetivo desarrollado específicamente para ser disfrutado con un casco de realidad virtual (primero con Oculus Rift y HTC Vive y ahora también en PS VR) nos traslada a los áridos desiertos de Arizona. A unos escenarios bastante "pasillescos" por los que nos "teletransportaremos" masacrando hordas de zombis que se abalanzarán sobre nosotros sin descanso. Para ello, podemos usar el Aim Controller de *Farpoint*, el Dual Shock 4 o dos mandos Move. El modo Historia tiene 8 fases (unas 4 horas) aunque hay otras opciones como el modo Horda que permite 4 jugadores Online. Entretiene.

**VALORACIÓN.** **Aunque es "pasillero" y luce un pésimo doblaje al castellano, a la hora de jugar entretiene (lo poco que dura). Y más si juegas en compañía.**

NOTA **68**



■ Lanzar piedras para distraer, disfrazarnos, acabar con los guardias por la espalda, a distancia o con trampas... Mezclar las distintas habilidades será clave para avanzar.

**PS4 | MERIDIEM GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 44,95 €**

# Shadow Tactics

Seguro que recordáis *Commandos*, la saga de estrategia táctica en tiempo real creada por Pyro Studios. En ella, un puñado de soldados tenía que superar una serie de niveles en perspectiva isométrica haciendo buen uso de sus diferentes capacidades. Pues *Shadow Tactics* abraza esa misma propuesta pero en el Japón del periodo Edo. Samuráis en lugar de nazis en un desarrollo que vuelve a apostar por la infiltración y la sabia combinación de las habilidades de los 5 protagonistas (distintos ataques y distracciones, trampas...), en unos niveles bien diseñados que desafiarán nuestra inteligencia... y nuestra paciencia.

**VALORACIÓN.** **Infiltración y táctica en el Japón feudal que recuerda mucho a *Commandos*. Si este tipo de juegos te gustan, éste te encantará. Si no...**





COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

# Contenido descargable de PlayStation Store



Unos zombis "cincuenteros" son el nuevo peligro al que nos enfrentamos en este DLC.

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 14,49€

**CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE**

## Absolution

Los zombis vuelven a ser los grandes protagonistas en este tercer pack de contenido descargable de *Infinite Warfare*. En esta ocasión tenemos que enfrentarnos a los muertos vivientes en una ciudad costera inspirada en los programas de terror de los años 50. La ambientación es genial, momentos en blanco y negro y apariciones estelares (que no os vamos a desvelar para mantener la sorpresa) incluidos, y la presencia de algunas novedades, como enemigos inéditos, hacen de que este nuevo capítulo zombi sea muy atractivo. Por si fuera poco, el DLC también incluye cuatro nuevos mapas multijugador: Bermuda, una villa cercana a una nave estrellada; Permafrost, una ciudad congelada; Fore, un enorme nivel con distintas ambientaciones; y Ember, la versión remasterizada de Resistance, el clásico mapa de *Modern Warfare 3*. Los cuatro escenarios ofrecen un estilo de juego muy diferenciado, lo que les convierte en un complemento ideal para insuflar nueva vida al modo online de este *CoD*.

**VALORACIÓN.** **La ambientación del modo zombi es un acierto y los cuatro nuevos mapas son muy atractivos.**



Permafrost, el gélido nuevo mapa, destaca por sus reducidos espacios, lo que favorece los enfrentamientos directos.



La ambientación de los cuatro mapas es muy dispar, así como su configuración y tamaño. Ofrecen muchas posibilidades.





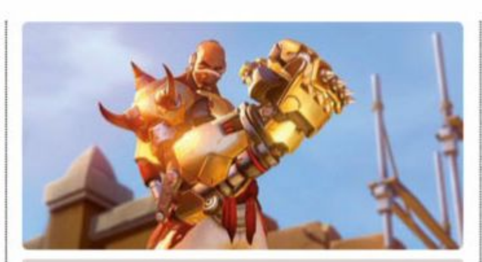

PS4 | ACTIVISION | PLATAFORMAS. | YA DISP. | GRATIS

**CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY**

## Stormy Ascent

Este nivel inédito del primer *Crash Bandicoot* se estrena ahora de forma oficial para alegría de todos los fans del marsupial. Daos prisa en descargarlo, porque a partir del 19 de agosto dejará de ser gratis para costar 2,99€.

**VALORACIÓN.** **No solo es una curiosidad, sino que se trata de un nivel largo y exigente. ¡Todo un reto!**



PS4 | BLIZZARD | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

**OVERWATCH**

## Doomfist

El esperado nuevo personaje de *Overwatch* ya está disponible. Este portento tiene una gran movilidad y capacidad de ataque, que despliega con un cañón de mano, y otras habilidades, como su temible Puño cohete.

**VALORACIÓN.** **Un personaje rápido y muy versátil. Puede que se convierta en uno de vuestros favoritos.**



PS4 | REBELLION | SHOOTER | YA DISP. | 6,99€

**SNIPER ELITE 4**

## Obliteration

Karl viaja a Alemania con la misión de detener el proyecto "Tormenta Letal" y, de paso, para brindarnos un intenso nivel, de una hora de duración, en el que tiene que sacar a relucir su puntería con el rifle francotirador.

**VALORACIÓN.** **El nivel mola, pero no aporta nada nuevo al desarrollo y su precio es algo elevado.**


Enku y Nurarihyon son los nuevos espíritus guardianes. ¡Su aspecto es imponente!

PS4 | KOEI TECMO | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 9,99€

■ NIOH

# Honor Sublevado

*Nioh* recibe su segunda expansión, que llega acompañada de algunos de los momentos más épicos que hemos vivido junto a William, y entre los que destaca su lucha contra el samurái Sanada Yukimura. Armaduras y armas exclusivas, como la Tonfa, o los nuevos espíritus guardianes, Enku y Nurarihyon, son otras de las sorpresas que nos depara esta esperada ampliación de la historia, que se desarrolla en el impresionante Castillo Osaka, la fortaleza más inexpugnable de la era Sengoku. ¡No os lo podéis perder!

**VALORACIÓN. Una inmejorable ocasión para desenfundar de nuevo la katana de William. Las novedades y la historia, que incluye algunos momentos memorables, merecen, y mucho, la pena.**


La historia de este DLC tiene un tono más sombrío y enrevesado de lo habitual.

PS4 | 2K GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 9,99€

■ MAFIA III

# El Signo de los tiempos

El bueno de Lincoln se ha enfrentado a todo tipo de peligros, pero ahora debe hacer frente a uno tan misterioso como letal: la secta de los Ensanglante. Compuesta por un nutrido grupo de drogadictos sedientos de sangre, esta organización operaba con total impunidad en New Bordeaux... hasta que su camino se cruzó con el del veterano de la Guerra de Vietnam en el Bar de Sammy. Para hacer frente a esta amenaza debemos acompañar a Lincoln en su investigación, que le lleva a analizar todo tipo de oscuros lugares... y a desenfundar su arma bastante a menudo.

**VALORACIÓN. Mantiene el estilo habitual del juego, pero el tono oscuro que rodea a la secta de los Ensanglante le aporta un aire bastante fresco.**


Los variedad de trajes espaciales y de objetos para construir es realmente grande.

PS4 | WARNER BROS. | AVENTURA | YA D. | 3,99€

■ LEGO WORLDS

# Pack Espacio Clásico

El mundo de *LEGO Worlds* se expande a lo grande; nada menos que hasta el espacio exterior, protagonista absoluto de este nuevo contenido descargable. Si nos hacemos con él podemos hacer prosperar a estos simpáticos personajes en lejanos planetas, en los que encontramos todo lo necesario para construir enormes bases y vehículos espaciales, que van desde el clásico buggy lunar a potentes aeronaves. Por supuesto, el toque simpático que solo estos "piezas" son capaces de imprimir se mantiene, incluso cuando se encuentran con alguna que otra criatura alien...

**VALORACIÓN. Una infinidad de opciones para crear nuestros propios asentamientos espaciales. Si os molan los juegos de LEGO y el espacio, os va a encantar.**

PS4 | ID | SHOOTER | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ DOOM

# Actualización 6.66

*Doom* recibe su mayor actualización sin coste hasta la fecha. ¡Y es una pasada! La principal novedad de esta nueva versión es que, ahora, todos los contenidos descargables para el modo multijugador (Unto the Evil, Bloodfall y Hell Followed) se pueden disfrutar de forma totalmente gratuita. A este regalazo le sigue el reseteo a cero del nivel de todos los jugadores (aunque pueden conservar sus objetos) y un buen número de cambios, sobre todo en lo referente a la interfaz y al sistema de progresión. Ya no hay excusa para no hacerse con este intenso juegazo.

**VALORACIÓN. Un gran regalo para todos los poseedores del juego. Y para los que no tengan aún... ¡salid corriendo a comprarlo!**


Todo el DLC para el modo online es ahora gratuito después de esta actualización.

PARA MÁS INFO VISITA:
PLAYSTATIONPLUS.ES

# Tu comunidad PlayStation®Plus

**Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".**

PS PLUS TE TRAE LA **OPORTUNIDAD DE TOCAR** EN LA ÚLTIMA GRAN FIESTA DEL VERANO

## ¿Quieres actuar en DCODE 2017?

El 26 de julio se abrió el plazo de inscripción y votación de BDCoder, el concurso con el que, gracias a PlayStation Plus, una banda o artista en solitario podrá actuar en el DCODE 2017, sumándose al cartel formado por artistas como Franz Ferdinand, Interpol, Band Of Horses, The Kooks, Liam Gallagher... Participar es tan sencillo como subir un vídeo a la web del concurso y animar al público a que te apoye. Los 20 vídeos más votados pasarán a una semifinal, donde un jurado de expertos seleccionará a los cinco finalistas que se enfrentarán en un duelo en directo. Lo bueno es que los miembros de PS Plus podremos formar parte de ese jurado y ¡ganar entradas para el DCODE! ¿Cómo? Pues fácil, sólo tienes que seguir las redes sociales de PS Plus: **@PSPlusES** y **www.facebook.com/PSPlusES**
BDCODER se ha convertido en un referente de los concursos, que permite a grupos que empiezan su carrera actuar en un gran festival, contando con la mejor producción y compartiendo backstage con grandes nombres de la música internacional y nacional. Gracias a PlayStation Plus una nueva banda o artista podrá demostrar que es una estrella, como hicieron Zeno And The Stoics (2012), Fuckaine (2013), Kitai (2014), Fizzy Soup (2015) y Cintia Lund (2016).




Algunos de los mejores artistas del panorama indie se darán cita en el festival DCODE este septiembre en Madrid.

### Cómo participar

**Si eres un solista o tienes un banda, ya estás tardando en apuntarte a BDCODER. La forma de participar el muy sencilla. Basta con subir un vídeo a la web del concurso (www.dcode-fest.com/bdcoder) demostrando tu talento e invitando a que te apoyen. Los 20 vídeos más votados pasarán a la semifinal, en la que un jurado formado por expertos de la industria musical (representantes de Radio 3, Mondo Sonoro, El País, Jenesaispop, Live Nation y PlayStation Plus) elegirán a 5 finalistas. El duelo definitivo tendrá lugar los días previos a DCODE.**

## JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 69,99 € | AVENTURA

### JUST CAUSE 3

Una enorme aventura en mundo abierto en la que podrás sembrar el caso a tu antojo, manejando todo tipo de armas y pilotando todo tipo de vehículos. El objetivo es derrocar a un dictador, pero tú decides cómo. Tan espectacular como divertido.



# REWARDS
## LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:




**SUSCRIPCIÓN GRATUITA:** Accede gratis durante tres meses, a este servicio de lectura online de revistas y prensa donde encontrarás decenas de publicaciones.




**2 DESCARTES DE CIUDADES** Si te apuntas a uno de estos viajes sorpresa y no te gusta el destino que te ha tocado, por ser miembro de PS Plus tendrás opción a dos descartes.

YELMO CINES

**ENTRADAS DESDE 4,20 €** Durante el mes de agosto podemos comprar entradas de cine en salas Yelmo desde 4,20 €.

## Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al multijugador online en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la Liga Oficial PlayStation.
- ☑ 24 juegos de PS4 al año sin coste adicional.
- ☑ Acceso a Share Play: invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ 10 GB de almacenamiento en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ Descuentos exclusivos en PS Store, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.







## Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

ΔOX□ LEAGUE

¡LLEGAS A TIEMPO AL **DESAFÍO** DEL VERANO!

# ¡Apúntate ya al Domino's Season Challenges!

Como sabéis, en cada estación PlayStation League celebra un desafío Domino's, cargado de regalos y premios, que se disputa a lo largo dos meses. Pues bien, ya está aquí el desafío de este verano, y agosto y septiembre son los meses elegidos para su celebración.

Los Domino's Summer Challenge son competiciones de *Call of Duty: Infinite Warfare* formadas por cuatro torneos de dos días de duración cada uno, en los que se enfrentan dos equipos de dos jugadores cada uno. El primer torneo se celebró del 4-5 de agosto, el segundo se iniciará el 21 de agosto y los dos últimos se disputarán los 4-5 y 21-22 de septiembre.

Los tres primeros clasificados de cada torneo recibirán premios que incluyen dinero PSN, pizzas gratis y, por puesto, oro y experiencia para mejorar nuestro ranking en la plataformas oficial de eSports de PS4, lo que a su vez nos da la posibilidad de ganar nuevos premios.

Participar es muy fácil y totalmente gratuito. Sólo tienes que entrar en **www.ligaplaystation.com** e inscribirte en los Domino's Summer Challenge. ○




**1er premio**
50 € en dinero PSN y pizzas gratis es el premio principal de este desafío.

**2º premio**
Los segundo clasificados también tendrás pizzas de Domino's gratis, además de 3' € PSN.



**3er premio**
Una recarga de 10 € para el monedero de PSN es el tercer premio. Además de, claro, experiencia y oro de PlayStation League.



PS4 | 14,99 € | AVENTURA

## ASSASSIN'S CREED FREEDOM CRY

Una expansión independiente de *AC: Black Flag* que nos pone en la piel de un esclavo convertido en assassin que debe formar una nueva tripulación para su barco y liberar a los esclavos de Puerto Príncipe.

## LO QUE NO TE PUEDES PERDER

### 10 GB de almacenamiento en la nube

Recuerda que si eres miembro de PlayStation Plus dispondrás de 10 GB de almacenamiento en la nube para guardar tus partidas. Así podrás retomar tus aventuras en cualquier consola dónde inicies sesión, como en la PS4 de un amigo.





## JUEGA GRATIS EN PS4

# LOS MEJORES FREE TO PLAY DE 2017

**El que juega pagando... ¿acaba ahorrando? ¡Pues no siempre! En este reportaje descubriréis que, entre el cada vez más extenso catálogo de juegos gratuitos (o con micropagos) de PS Store, existen propuestas de lo más atractivas. Guardad la cartera, que os las mostramos.**

Llegaron para quedarse. Cada vez son más compañías que apuestan por el Free to Play a la hora de distribuir sus juegos en consola. Esta situación, en teoría, es algo que no debería extrañarnos, ya que, bien llevado, es un modelo de negocio que proporciona grandes ventajas a todos: por un lado, los usuarios tienen acceso gratuito a un juego completo y de actualidad. Y, por el otro, sus autores consiguen llegar a más jugadores y, al mismo tiempo, rentabilizar el proyecto a través de micropagos, supuestamente, voluntarios.

Entonces, si todo es tan "idílico", ¿por qué sigue existiendo tanta reticencia a los contenidos "freemium" entre buena parte de los jugadores? La pregunta, desde luego, no tiene fácil respuesta, ya que entran en juego un gran número de factores y, por qué no decirlo, algunas prácticas cuestionables en ciertos (pocos) juegos, que han alienado el espíritu inicial de este modelo. Por suerte, en lo que llevamos de año PS Store se ha nutrido de grandes títulos Free to Play que os aseguramos merecen mucho la pena. ¡Vamos a conocerlos mejor!



El Capitán América es el primer héroe al que manejamos. Pronto, se nos permite cambiar a otro.



PS4 | GAZILLION ENTERTAINMENT | MMO-ACCIÓN | YA DISPONIBLE

# Marvel Heroes Omega

**40 héroes del universo Marvel se dan cita para salvar un mundo online repleto de acción y con tintes de juego de rol. ¡Menudo despliegue de estrellas!**

El Cubo Cósmico, o Teseracto, ha caído en manos del malvado Dr. Doom, quien piensa utilizar su misterioso poder para dominar el mundo. Si a esto le sumamos la masiva fuga de villanos de una prisión, ya tenemos montado el lío idóneo para enfundarnos el traje de alguno de los héroes más famosos de Marvel. Y eso es algo que siempre nos encanta, más aún si lo hacemos en un título que une acción y elementos RPG en un universo masivo online.

## Una plantilla de héroes de ensueño

El mayor atractivo del juego es que contamos con una cuarentena de personajes disponibles, todos ellos de la talla de Deadpool, Lobezno o el Capitán América ¡Y podemos alternar entre ellos en la historia y en tiempo real! Este modo está compuesto por capítulos, divididos a su vez en varias fases, y su desarrollo es bastante directo. Vamos, que pasamos la mayor parte del tiempo enfrentándonos a hordas de villanos que no dejan de atosigarnos. El sistema de lucha, muy sencillo, combina golpes y esquivas básicos con las habilidades propias de cada superhéroe, cuyas características pueden mejorarse con la experiencia acumulada, así como potenciarse con los objetos que encontramos o, aún mejor, con los talentos que aprendemos al llegar a cierto grado de progreso. Pero ojo, el proceso para superar el nivel 10 (al que todos los héroes están limitados inicialmente) y alcanzar los más altos, requiere de muchas, muchísimas horas de combates sin descanso, por lo que subirlos a todos "al máximo" es una tarea mastodóntica... y que se vuelve repetitiva. Para paliar esta situación, el juego incluye varios modos extra, entre los que destaca el cooperativo y, por supuesto, la alternativa (que no obligación ni necesidad) de pasarnos por su tienda virtual para comprar todo tipo de contenido, en especial personajes desbloqueados y capaces de subir de nivel sin limitaciones. Y es que, ¡hasta los superhéroes tienen un precio!

### OJO CON...

**MICROPAGOS**
Desde 17,99 € a 59,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Principalmente, personajes sueltos desbloqueados o paquetes que engloban a hasta 6 de ellos.

**PICARÁS SI...**
Quieres completar la historia con un personaje sin echar horas y horas en desbloquearlo.


La acción es trepidante, ya que el número de enemigos siempre es muy elevado.



Desbloquear héroes de forma gratuita es posible, pero requiere de muchas horas de juego.




Los combates online transcurren de una forma totalmente fluida y sin "lag".

Comprar piezas y equiparlas en nuestro vehículo es una de las tareas principales.

PS4 | STORMBASIC | MOBA | YA DISPONIBLE

# Crossout

Un desértico mundo postapocalíptico es el escenario donde transcurren estas brutales batallas a bordo de vehículos armados hasta las llantas. Así, al más puro estilo "Mad Max", debemos enfrentarnos o cooperar con otros jugadores para destruir a los rivales en varias arenas. Por supuesto, lo más importante es contar con un vehículo preparado, por lo que el juego ofrece unas ingentes opciones de personalización. Blindajes, motosierras y hasta lanzacohetes pueden adquirirse y montarse en el garaje, donde pasamos bastante tiempo. De su eficacia y nuestra pericia en las batallas depende que sigamos consiguiendo más monedas con las que seguir mejorando nuestra máquina... o invertir en una nueva. La idea es buena y las refriegas son muy intensas, pero el progreso es lento si no nos rascamos el bolsillo.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 5,99 € a 59,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Vehículos exclusivos, monedas para comprar piezas... Hay muchísimo donde elegir.

**PICARÁS SI...**
Si te cansas de que los rivales más potentes te destruyan una y otra vez.

La estética japonesa inunda cada apartado, consiguiendo una atractiva ambientación.

PS4 | CYBERSTEP | MMORPG | YA DISPONIBLE

# Onigiri

Bajo el mismo nombre que el delicioso plato japonés llega este MMORPG, que nos traslada a un mundo fantástico en el que habitan humanos y seres del folcore nipón, como los Oni o los Youkai. Una de las peculiaridades del juego es que solo tenemos una clase de personaje disponible, pero que podemos personalizar (además de en su aspecto) en base al arma en la que queramos que se especialice (hacha, espadas dobles, varita mágica...). En los combates, en tiempo real, resulta crucial alternar los momentos en los que atacamos con todo con los que fijamos al enemigo, lo que le da un punto estratégico al asunto. Esto se ve potenciado por el clásico sistema de progresión de habilidades y, aún mejor, por la posibilidad de crear un grupo junto a otros jugadores para completar mazmorras y compartir la experiencia obtenidas.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 9,99 € a 99,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Onigiri Coins, o lo que es lo mismo, monedas que canjear por ventajas y equipamiento.

**PICARÁS SI...**
Consigues superar las primeras horas (algo lentas) del juego y quieres progresar.

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

# A King's Tale: Final Fantasy XV

**_Final Fantasy XV_ nos sorprende con este divertido prólogo, totalmente gratuito, que se inspira en los beat'em up de la época dorada de los arcade.**

Preparaos para viajar al pasado. Y no solo porque la historia de este juego esté ambientada 30 años antes de los acontecimientos de *Final Fantasy XV*, si no porque su estilo recuerda a recreativas retro como *Golden Axe* o *Knights of the Round*. Desde una perspectiva lateral, que se apoya en un atractivo apartado técnico de aspecto pixelado, manejamos a Regis, el padre Noctis, protagonista del último capítulo de la "rama" principal de la saga F*inal Fantasy*. El desarrollo está totalmente enfocado a la acción, por lo que nuestra tarea principal consiste en recorrer diferentes zonas mientras acabamos con los enemigos que nos salen al paso. El sistema de combate, que cuenta con tres ataques diferentes, nos permite realizar elaborados combos, así como utilizar diferentes magias o incluso solicitar la ayuda de tres aliados: Cid, Weskham y Clarus, el padre de Gladiolus. El ritmo, muy elevado, no decae en ningún momento del juego, por lo que sus aproximadamente 60 minutos de duración se convierten en un suspiro. Por suerte, al acabar la historia principal se nos da acceso a las Batallas Oníricas, un modo compuesto por 25 desafíos con distintas variantes. Todo un regalo para los fans de la saga.

NO TIENE MICROPAGOS



13 trofeos pueden ser desbloqueados en el juego de forma relativamente simple.








Noctis, el héroe de *FFXV*, nos muestra su lado más tierno en este spin-off de la saga.



PS4 | SONY | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

# Spider-Man Homecoming VR Experience

Inspirada en la película "Spider-Man Homecoming", esta experiencia para PS VR nos pone el traje de nuestro trepamuros favorito. Una sucesión de breves minijuegos ponen a prueba nuestra puntería a la hora de lanzar telarañas, siempre, desde una posición estática. La inmersión es bastante buena, sobre todo porque para mover las manos de Spidey se requieren los mandos Move, pero la duración total no supera los 20 minutos de juego. ¡Deja con ganas de más!






PS4 | DESERT OWL | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE

# Pox Nora

Rol y batallas de cartas se funden en un fantástico universo de corte medieval. A través de un sistema de turnos, desplazamos a nuestro héroe en unos escenarios divididos en casillas y en los que siempre nos esperan un buen número de enemigos. Las escaramuzas, estratégicas al máximo, son muy divertidas. Además, es posible llegar bastante lejos sin pasar por caja, aunque hacerlo nos facilita la tarea de obtener las mejores cartas.



Los disfraces, seña de identidad de la saga, son tan numerosos como útiles.

El sigilo es la mejor arma para afrontar los niveles, que ofrecen muchas variantes.

PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE

# Hitman

El Agente 47 demuestra que sigue en plena forma gracias a esta aventura episódica, que potencia todos los ingredientes de la saga *Hitman*. Asesinar a diferentes objetivos sigue siendo el objetivo prioritario, algo para que contamos con una potente arma: nuestra imaginación. Cada misión, que nos lleva a diferentes localizaciones, se puede completar de muchas formas diferentes: disfrazándose, envenenando comida, provocando un "accidente"... Las posibilidades son enormes, y el juego no deja de sorprendernos en ningún momento. Ahora, gracias a esta versión de acceso, podéis disfrutar de la primera localización del juego de forma totalmente gratuita. Allí nos esperan dos intensas misiones que sirven para introducirnos en el apasionante mundo del Agente 47.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 9,99 € a 59,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Los 6 episodios sueltos, a 9,99€ cada uno, o la edición completa, que añade algunos extras, a 59,99€

**PICARÁS SI...**
Si eres fan del mítico agente y pruebas el prólogo gratuito, casi seguro que caerás...

PS4 | GRASSHOPPER | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

# Let it Die





Goichi Suda, creador de títulos como *No More Heroes* o *Killer7*, imprime su peculiar estilo a este juego repleto de acción, violencia y un ácido sentido del humor. Llegar a lo alto de la torre Barb,compuesta por una serie de plantas que hacen las veces de mazmorras, es el objetivo principal de nuestro luchador personalizado. Lograrlo será un auténtico infierno, ya que todos los rincones del edificio están atestados de psicópatas que no dudan en atacarnos hasta la muerte... si no los eliminamos nosotros antes, claro. Para sobrevivir en este peligroso entorno debemos recolectar (y dosificar) todos los objetos, armas y piezas de vestuario que encontramos, y que casi siempre suponen la diferencia entre caer o seguir avanzando. La dificultad es elevada, aunque, con esfuerzo y paciencia, es posible llegar al final del juego sin necesidad de pasar por caja en ningún momento. Desde luego, un magnífico ejemplo del modelo free to play.




Humor y sadismo se unen para crear una particular atmósfera. ¡Suda51 en estado puro!

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 6,99 € a 69,99 €

**QUÉ COMPRAS**
De todo: armas, equipo, monedas... y hasta un pase de suscripción que ofrece ventajas.

**PICARÁS SI...**
Se te atraganta la elevada dificultad y quieres progresar de forma segura.





PS4 | CD PROJEKT RED | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE (BETA PÚBLICA)

# GWENT: The Witcher Card Game

**Tras hacernos pasar muy buenos momentos en *The Witcher III*, el juego de cartas Gwent evoluciona para convertirse en un juego independiente.**

Aún está en fase de beta pública. Pero el título basado en las partidas de cartas que vivimos en la última aventura de Geralt de Rivia ya encierra mucha diversión. Para los que nunca hayáis jugado, las reglas son sencillas: el campo de batalla es un tablero dividido en 3 filas (cuerpo a cuerpo, a distancia y asedio). En él, y por turnos, debemos desplegar nuestras cartas en base a su valor de combate y alcance para superar al rival. Fácil, ¿verdad? Pues sí... y no, porque el juego incluye un gran número de variantes, como cartas con efectos especiales o 5 facciones entre las que elegir, cada una de ellas con habilidades distintas, que hacen que cada partida sea una batalla estratégica. Lógicamente, tener un buen mazo ayuda sobremanera, y es aquí donde podemos elegir si gastarnos dinero en algunos de los packs de cartas que encontramos en PS Store. Ojo, el juego es muy disfrutable sin hacerlo, pero claro, a quien no le hace ilusión eso de abrir sobres para ver lo que le ha tocado...

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 8,99 € a 64,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Barriles de cartas. Cada uno incluye 5 unidades, siendo una de las cartas rara o superior.

**PICARÁS SI...**
Te gustan los juegos de cartas estratégicos pero no demasiado complejos.




En la tienda podemos comprar barriles de cartas para mejorar nuestro mazo.









PS4 | PLAYSAURUS | PUZZLE/RPG | YA DISPONIBLE

# Clicker Heroes

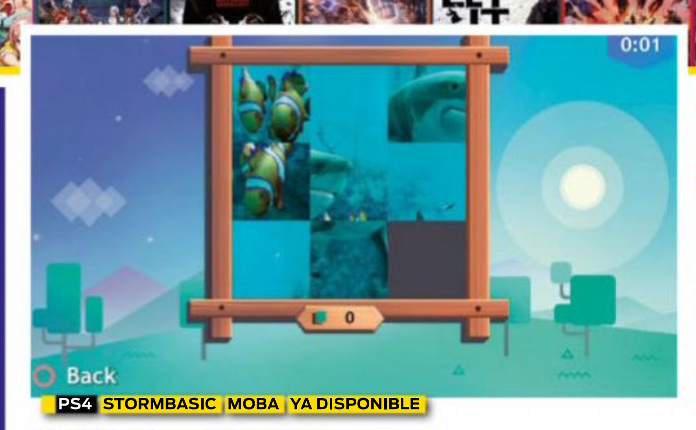
"Clickar" (o pulsar un botón) sin parar es la mecánica principal de este curioso juego. Al principio solo podemos hacerlo para eliminar al primer monstruo, que, al caer, nos recompensa con cierta cantidad de oro. Invertirlo en héroes que causan más daño en cada ataque o en "clickers" automáticos nos facilita la tarea de matar al siguiente enemigo para obtener más oro... y vuelta a empezar. ¡Lo que da de sí un solo botón!

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 1,19 € a 11,25 €

**QUÉ COMPRAS**
Nuevos personajes, rubíes con los que comprar nuevas habilidades, o clickers automáticos.

**PICARÁS SI...**
Quieres causar un gran daño y automatizar el proceso de "clickear".




PS4 | STORMBASIC | MOBA | YA DISPONIBLE

# Slide N' Go

Los puzles de deslizar cuadrantes para colocar las piezas de una imagen son todo un clásico. Ahora, este divertido pasatiempo puede disfrutarse en PS4 gracias a este título, que incluye un gran número de estos retos. Los hay de 3 niveles de dificultad (3 x 3 rejillas, 4 x 4 y 5 x 5), por lo que se adapta a todo tipo de jugadores... a los que les guste solucionar este tipo de puzles, claro, ya que lo cierto es que no ofrece mucho más aparte de una galería de imágenes.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 1,99 € a 2,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Avatares para usar en el juego y temas dinámicos para los menús de nuestra PS4.

**PICARÁS SI...**
Si quieres tener un tema dinámico distinto. Hay algunos muy molones.




Los combates son en tiempo real y destacan por su gran dinamismo.

El editor de personajes es realmente completo e incluye opciones para todos los gustos.

PS4 | KOEI TECMO | RPG/ACCIÓN | YA DISPONIBLE

# Toukiden 2: Free Alliances Version

La versión gratuita de *Toukiden 2* nos permite disfrutar de la mitad del primer capítulo del modo historia sin coste. Por si esto fuera poco, también podemos afrontar un buen número de misiones de grupo, y en las que los combates contra los Oni, unos temibles demonios, no nos lo ponen nada fácil. La condición principal de este modo es que siempre hay que tener una cantidad suficiente de energía antes de empezar una fase. Para ello tenemos dos opciones: esperar unas 8 horas a que la barra se recargue por completo o acelerar el proceso comprando packs de gemas con dinero real. Esta edición "F2P" del RPG de acción de Koei Tecmo es perfecta para descubrir sus virtudes. Eso sí, si os conquista, lo mejor es hacerse directamente con la edición completa del juego.







PS4 | TRION WORLDS | MMORPG | YA DISPONIBLE

# Trove

Aunque a primera vista *Trove* pueda parecer un simple clon de *Minecraft*, lo cierto es que el título de Trion Worlds consigue crear una identidad propia. Con una atractiva estética, a caballo entre el juego de Mojang y las aventuras protagonizadas por las figuras LEGO, nuestra imaginación es el único límite en unas partidas repletas de libertad. Crear un personaje personalizado gracias a las 15 clases disponibles, "craftear" y "lootear" sin parar para crear nuevos objetos y obtener materiales con los que construir nuestro propio mundo, o superar algunas misiones en las que no faltan los combates, son solo algunas de las cientos de cosas que podemos hacer en este colorido universo. Progresar en él requiere de bastante paciencia, por lo que podemos facilitarnos las cosas accediendo a su tienda virtual, en la que se nos brinda la oportunidad de comprar, entre otros, huevos de dragón, pociones, gemas o alas con distintos efectos.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 19,99 € a 99,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Paquetes de contenido que incluyen aliados, monturas, equipo, dinero, potenciadores...

**PICARÁS SI...**
Si quieres expandir tu mundo hasta límites insospechados con el mínimo esfuerzo.





Compartir aventuras con otros jugadores es uno de los puntos fuertes. ¡Risas garantizadas!





PS4 | JC ENTERTAINMENT | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE

# 3on3 FreeStyle

**El baloncesto callejero se mantiene fiel a su espíritu en PS4 y nos permite darlo todo en la cancha sin sacarnos la cartera.**

Como su propio nombre indica, este juego de baloncesto ofrece partidos de basket 3 vs 3. La "excusa" para saltar a la pista es, como no podía ser de otra manera, convertirse en el mejor jugador callejero. Para hacerlo contamos con dos modos online distintos: 3 vs 3, en el que todos los jugadores son humanos, y 1 vs 1, en el que dos de ambos equipos son manejados por la IA. El estilo de los partidos, de 3 minutos de duración por parte, es totalmente arcade, por lo que resulta muy sencillo hacerse al control y los puntos se suman al marcador sin descanso. Con nuestra victorias obtenemos monedas que podemos utilizar para mejorar las habilidades de nuestro equipo, aprender movimientos especiales o adquirir nuevo vestuario. El sistema de progresión, aunque lento, no es demasiado intrusivo, por lo que podemos avanzar a buena velocidad sin pagar. Eso sí, si adquirimos alguno de sus paquetes de puntos (la moneda de pago del juego) nos convertiremos en unos máquinas de la cancha en poco tiempo.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 5,99 € a 59,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Paquetes de puntos. Son canjeables en la tienda por nuevas habilidades, vestuario exclusivo...

**PICARÁS SI...**
Quieres mejorar a tu jugador rápidamente sin necesidad de complicarte.

Al ganar obtenemos monedas con la que podemos mejorar las características de nuestro equipo.




PS4 | VIRZOOM | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE

# VirZOOM Arcade

Esta sucesión de minijuegos para PS VR están pensados para ser usados junto a la VirZOOM Bike, una bicicleta estática compatible con PS4 y que en EEUU se vende al nada desdeñable precio de 400 $. Las pruebas son tremendamente sencillas y nos proponen tareas tan dispares como persecuciones a caballo, carreras ciclistas o batallas de tanques. Todas ellas tienen una duración reducida y basan su control en el ritmo de nuestras pedaladas... si tenemos la bici, claro. Sin esta herramienta, el propósito principal del juego (hacer ejercicio en casa) se diluye bastante y, utilizando el DualShock 4, no aporta demasiado.






PS4 | 505 GAMES | PUZZLE | YA DISPONIBLE

# Adventure Pop

Explotar burbujas de colores utilizando un cañón es una mecánica que ha originado innumerables juegos. *Adventure Pop* le da una vuelta de tuerca a este sistema y, además de limitar el número de disparos del que disponemos, añade ataques especiales. Estas devastadores magias son muy útiles tanto en el modo historia como en el versus, y se consiguen fácilmente con las gemas que adquirimos en la tienda virtual. Eso sí, no son indispensables.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 2,99 € a 49,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Cofres de gemas con las que adquirir potenciadores y disparos especiales en las partidas.

**PICARÁS SI...**
Quieres facilitarte la vida en el modo historia o ser casi invencible en el online.



Somos libres de ir donde queramos desde los primeros compases del juego.

Crear un personaje es el primer paso. Puede ser policía o delincuente. Tú decides.

PS4 RAVENSCOURT MMO YA DISPONIBLE

# APB Reloaded

El caos y la destrucción reinan en San Paro, una ciudad que podemos visitar después de crear nuestro propio personaje, que puede estar del lado o al margen de la ley. A partir de ese momento accedemos a un MMO de desarrollo libre y que está claramente inspirado en sagas como *GTA*. Así, y con el objetivo de cumplir sencillas misiones, recorremos la ciudad disparando a los rivales, robando cualquier vehículo que se nos antoje... etc. Contado de esta manera puede parecer una propuesta atractiva, pero lo cierto es que el control es tosco, los servidores no van todo lo bien que debieran y el apartado técnico es bastante flojo. De todos modos, son destacables las amplias posibilidades de personalización de nuestro personaje y la variedad de armas y vehículos disponibles, por lo que podéis darle una oportunidad.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 5,99 € a 49,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Montones de G1C, la moneda de San Paro, con las que podemos comprar armas, vehículos, ropa...

**PICARÁS SI...**
Quieres hacer frente a los jugadores más fuertes desde el principio.

PS4 RAVENSCOURT MMO YA DISPONIBLE

# Knights of Valour

El arcade clásico de 1999 se moderniza con esta versión, que mantiene su ambientación (la novela "Romance de los tres Reinos") y su estilo: un beat'em up lateral repleto de acción. Varios héroes, cada uno con armas y características diferentes, nos permiten afrontar su modo campaña. En él tenemos por delante 5 mundos, de dificultad creciente, en los que toca enfrentarse a todo lo que se mueva. El sistema de control es tan rápido como intuitivo, lo que favorece al estilo directo y sin complicaciones que se mantiene durante todo el juego. Con la experiencia y objetos acumulados desbloqueamos nuevas habilidades, forjamos armas y adquirimos "vidas", que se recargan con el tiempo o, aún más rápido, dejándonos la pasta en plata, algo que se hace casi necesario en los niveles más avanzados.

La dificultad es alta, lo que nos "motiva" a pasarnos por su tienda virtual de objetos y ayudas.

**OJO CON...**

**MICROPAGOS**
Desde 0,99 € a 59,99 €

**QUÉ COMPRAS**
Armas, armaduras, personajes, plata... ¡Hay más material que en un mercadillo de segunda mano!

**PICARÁS SI...**
Si progresas lo suficiente y se te atragantan los niveles avanzados.

# Los mejores FREE TO PLAY de siempre

**En PS Store hay muchísimos más Free to Play esperando a que los probéis. Aquí tenéis algunos de los mejores. Llevan dando guerra desde hace unos añitos y muchos arrastran a una legión de seguidores.**

## WORLD OF TANKS

PS4 | WARGAMING | ACCIÓN | YA DISPONIBLE



Los tanques de la Segunda Guerra Mundial siguen más activos que nunca. Y es que, un año y medio después de su despliegue en PS4, las enormes batallas online de estos colosos ofrecen más opciones que nunca. Con más de 80 mapas, cientos de carros de combate y varios modos de juego, el universo bélico creado por Wargaming está siempre en continua expansión, lo que hace que sea muy difícil cansarse de sus refriegas online de hasta 30 jugadores simultáneos. Además, hace unos meses el juego se actualizó para dar soporte a PS4 Pro, por lo que sus poseedores pueden "asomarse" al campo de batalla en resolución 4K y en HDR. Sin duda, otro aliciente más para seguir dando caña (o descubrir por primera vez) este juego.



PS4 | ZOMBIE S. | SHOOTER | YA DISP.

## BLACKLIGHT RETRIBUTION

Acción en estado puro. Esta es la mejor manera de resumir las frenéticas partidas multijugador de este shooter, que cuenta con un gran número de elementos que le hacen destacar dentro de su género, como la siempre atractiva posibilidad de controlar un Mecha. Lamentablemente, el título lleva sin actualizarse desde septiembre de 2016, por lo que el número de jugadores online ha caído un tanto, pero eso no le impide seguir brindando mucha diversión.



PS4 | DIGITAL EXTR. | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

## WARFRAME

La batalla entre los Tenno y los Grinner va camino de cumplir 4 años, pero su intensidad se mantiene al mismo nivel que el primer día. Después de un gran número de actualizaciones y mejoras, este juego de acción en tercera persona, que enfrenta hasta a 8 jugadores a través de internet, sigue siendo uno de los mejores exponentes de los juegos "gratuitos" en PS Store. Si no lo habéis probado, os recomendamos que le deis una oportunidad. Seguro que no os defrauda.

PS4 | GAJIN | SIMULADOR | YA DISPONIBLE

## WAR THUNDER



Más de 800 vehículos, entre aviones de combate, tanques o navíos, esperan a ser pilotados por intrépidos soldados. ¿La misión? Salir victorioso de unas refriegas bélicas online de hasta 32 jugadores simultáneos. Con distintos grados de simulación, incluido uno muy realista, una de las principales ventajas de *War Thunder* es que es capaz de adaptarse a cualquier tipo de jugador y nivel.



PS4 | SONY | MMO | YA DISPONIBLE

## DC UNIVERSE ONLINE

El universo de DC Comics sirve de ambientación para este inmenso MMO, que sigue muy vivo a pesar de llevar varios años en funcionamiento. La idea de crear un superhéroe personalizado y enfrentarlo a otros jugadores ofrece muchísimas posibilidades, pero lo mejor de todo es que todo se ha ido ampliando considerablemente desde su lanzamiento en 2013. A día de hoy, Sony sigue ofreciendo contenido adicional, como nuevos episodios exclusivos, ayudantes automáticos o paquetes de monedas para invertir en el juego, incluyendo algunas ofertas para los miembros de PS Plus.




## UN REPASO POR LAS PEORES ADAPTACIONES DE PLAYSTATION

# GRANDES LICENCIAS... SIN FINAL FELIZ

**Juegos basados en películas, adaptaciones de series de televisión, subproductos sobre grupos musicales... Os presentamos las joyas más "trash" sobre licencias adaptadas a las consolas de Sony.**

Las adaptaciones de películas, series y otros productos muy comerciales suelen tener mala fama, por culpa de juegos que simplemente quieren ganar "unas perrillas" explotando una licencia sin molestarse lo más mínimo en la calidad del producto.

Es cierto que existen honrosas excepciones: juegos que respetan el material original, a la vez que ofrecen una experiencia divertida y creativa. Pero, por desgracia, muchísimas de estas adaptaciones lo constituyen juegos infames. Títulos que ni siquiera regalarías a tu peor enemigo, cuyo único atractivo consiste en el personaje, película o universo en el que se basan y que no logramos entender cómo pudieron salir a la venta.

Para ahorraros el sufrimiento de jugar a estas "maravillas", nos hemos sumergido en la piscina de mediocridad (en el mejor de los casos) que forman estos juegos, sacando a flote lo peor de cada generación.

# PSone








## Barbie: Explorer

RUNECRAFT ACCIÓN
AÑO DE LANZAMIENTO: 2001

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** la muñeca más famosa del mundo se merece juegos que sean entretenidos, o que al menos no den vergüencita.

**LO QUE OFRECIÓ:** ¿qué tipo de juegos "lo petaron" en PSone? Pues *Tomb Raider* y *Crash Bandicoot*, por supuesto. Así que alguien tuvo la brillante idea de hacer un cóctel de ambos títulos y crear una aventura para Barbie. Barbie salta, corre, escala y se cae una y otra vez. Barbie está muy mal animada. Barbie no entiende qué hace en un juego cutre de PSone, sobre todo cuando PS2 llevaba ya un año en el mercado...




## The Simpsons Wrestling

BIG APE PRODUCTIONS LUCHA AÑO DE LANZAMIENTO: 2001

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** ¿lucha libre sin reglas con los personajes de *Los Simpson*? ¡Adelante! Es imposible que una idea semejante salga mal.

**LO QUE OFRECIÓ:** pues resulta que no hay nada imposible... *The Simpsons Wrestling* es un desastre técnico, con problemas de "clipping" y un control insufrible. El juego tiene el dudoso mérito de no ser gracioso en ningún momento, a pesar de estar basado en una de las series más divertidas de la historia.



## KISS Pinball

WILDFIRE STUDIOS PINBALL AÑO DE LANZAMIENTO: 2001

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** a todo el mundo le gusta un buen juego de pinball. Y si encima viene con la música y los integrantes de KISS, mejor que mejor.

**LO QUE OFRECIÓ:** tras más de cuatro décadas en activo, el grupo de Paul Stanley y Gene Simmons ha tocado casi todos los palos: películas, cómics y por supuesto, juegos. Este pinball posee unas físicas deplorables, y encima no tiene ni una sola canción de KISS, la banda musical en que se basa. ¡Tócate los pies!

## Batman Beyond: Return of the Joker

KEMCO ACCIÓN
AÑO DE LANZAMIENTO: 2000

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** "Batman Beyond: Return of the Joker" es una de las mejores películas jamas hechas sobre el Hombre Murciélago. Además, el Batman del Futuro se merecía un juego a su altura.

**LO QUE OFRECIÓ:** hubo un tiempo en el que Warner Bros no era nada cuidadosa con las adaptaciones de sus superhéroes. Este juego lo ejemplifica, desechando todos los elementos que hicieron grande a la película en que se basa. No sólo eso: desaprovecha el potencial de un personaje como Batman del Futuro, para ofrecernos un beat'em up que roza la indigencia. Ni siquiera el Joker sería tan cruel.



## V.I.P.

KALISTO ENTERTAINMENT ACCIÓN
AÑO DE LANZAMIENTO: 2001

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** estamos seguros de que los fans de *V.I.P.** hubiesen querido un juego digno. (*Los dos.)

**LO QUE OFRECIÓ:** pocos recordaréis que, cuando estaba en su momento de mayor fama, Pamela Anderson tuvo su propia serie de televisión. *V.I.P.* era una mala copia de *Remington Steele*, pero con una falsa guardaespaldas en lugar de un falso investigador. Pese a su ínfima calidad, la serie llegó a tener cuatro temporadas, además de un juego multiplataforma igual de terrible en todas sus versiones. En *V.I.P.* las fases a lo *Time Crisis* se intercalan con peleas, consistentes en QTE de Pamela arreando bolsazos a los malos. ¡Girl Power!









## Mary-Kate and Ashley: Magical Mystery Mall

ACCLAIM MINIJUEGOS AÑO DE LANZAMIENTO: 1999

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** cuesta responder al planteamiento "qué tipo de juego de las gemelas Olsen te gustaría": ¿uno de boxeo? ¿Un survival horror?

**LO QUE OFRECIÓ:** Mary-Kate y Ashley visitan un centro comercial, en el que cada tienda ofrece un minijuego. Lamentablemente, ninguno de ellos incluye "tirar la consola por la ventana y llorar".

# PS2



## Charlie's Angels

NEKO ENTERTAINMENT ACCIÓN

AÑO DE LANZAMIENTO: 2003

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** un juego de acción espectacular, con peleas y fases de conducción, como las películas basadas en la célebre serie de televisión.

**LO QUE OFRECIÓ:** las dos películas de *Los Ángeles de Charlie* son obras conscientes de su vocación de Serie B y, como tales, no se toman demasiado en serio a la hora de ofrecernos diversión. Justo lo contrario de este juego, en el que todo es atroz: desde las secuencias pre-renderizadas hasta los modelos de los personajes, pasando por el "doblaje"; sin olvidar el sexismo rampante que supone tener siempre a las protagonistas en paños menores. Haceos un favor y olvidad este juego... ¡por Charlie!









## Reservoir Dogs

VOLATILE GAMES ACCIÓN AÑO DE LANZAMIENTO: 2006

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** un juego tipo *GTA* de la película de Tarantino hubiese sido una pasada. O al menos, un título de acción decente.

**LO QUE OFRECIÓ:** a mediados de la década de los 2000 hubo un furor por adaptar todo tipo de licencias, incluso aquellas que no tenían mucho sentido como videojuego. Es el caso de *Reservoir Dogs*, que convirtió una joya del cine negro en un juego de disparos repleto de tópicos, como el "sobado" Tiempo Bala.





## Bad Boys II

BLITZ GAMES ACCIÓN AÑO DE LANZAMIENTO: 2004

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** en teoría no debería ser tan difícil hacer un juego digno basado en "Bad Boys II", mezclando la acción y el humor de la peli.

**LO QUE OFRECIÓ:** hay adaptaciones malas, muy malas y terribles. Y luego está *Bad Boys II*, un juego que PSone podría mover sin problemas, pero que en PS2 es el equivalente a pasarse una lija por los ojos. Quienes tendrían que liarse a tiros son Will Smith y Martin Lawrence al ver su representación en esta basura.

## Knight Rider: El Coche Fantástico 2

DAVILEX GAMES VELOCIDAD/ACCIÓN

AÑO DE LANZAMIENTO: 2004

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** KITT, el coche más famoso de la "tele", encaja bien en juegos al estilo de la saga *Burnout*.

**LO QUE OFRECIÓ:** por alguna extraña razón, el primer juego basado en "El Coche Fantástico" (nunca se editó en España) tuvo unas buenas ventas. Ese éxito motivó que se prepetrara esta secuela, mezcla de juego de conducción, plataformas y acción. El modelado de KITT es pasable, pero está tan mal implementado que hace que el juego vaya a tirones. No es que suponga mucha molestia, ya que el desarrollo es un auténtico tostón. Por no tener, *Knight Rider 2* no tiene ni siquiera las voces originales de la serie.







## Miami Vice: Corrupción en Miami

ATOMIC PLANET ACCIÓN AÑO DE LANZAMIENTO: 2004

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** la serie creada por Michael Mann se presta a un gran juego de acción, con un argumento digno de los geniales guiones originales.

**LO QUE OFRECIÓ:** *Corrupción en Miami* es un ejercicio de nostalgia, en el sentido de que parece un juego creado en 1984 (como la serie), y no 20 años más tarde. No sirve ni como posavasos.





## Charlie y la Fábrica de Chocolate

HIGH-VOLTAGE PLATAFORMAS

AÑO DE LANZAMIENTO: 2005

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** la imaginación de Tim Burton y el clásico de Roald Dahl son la combinación perfecta para un gran juego de plataformas.

**LO QUE OFRECIÓ:** crear un juego para los más pequeños no implica suponer que los chavales son estúpidos. Y es que *Charlie y la Fábrica de Chocolate* es un insulto a los jugadores, que deben soportar unos gráficos horrendos (que apenas se asemejan a la película) y una jugabilidad que se reduce a recoger objetos. Ni siquiera los Oompa Loompas nos sacaron una sonrisa.






## Alien Colonial Marines

GEARBOX SOFTWARE | SHOOTER | AÑO DE LANZAMIENTO: 2013

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** ¿un *shooter* subjetivo de la saga *Alien*, protagonizado por los marines de la USCM? ¡Claro que sí, a tope con esto!

**LO QUE OFRECIÓ:** pero "esto" resultó ser uno de los juegos más vapuleados de la historia. Tras muchos años de desarrollo y cierto "tufo" a desfalco, los chicos de Gearbox (mejor dicho, los estudios externos a los que se lo encargaron) crearon un subproducto, repleto de fallos y a medio acabar. Una mancha en la saga.





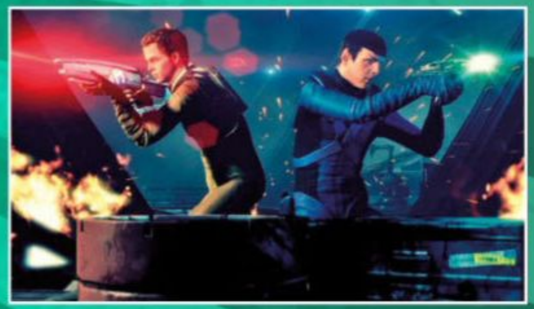
## The Walking Dead: Survival Instinct

TERMINAL REALITY | SHOOTER

AÑO DE LANZAMIENTO: 2013

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** un *shooter* subjetivo ambientado en la serie de televisión, y protagonizado por dos de sus mejores personajes, Daryl y Merle.

**LO QUE OFRECIÓ:** es difícil encontrar un doblaje más desganado que el que Norman Reedus y Michael Rooker (los actores originales) ofrecen en este juego. Tampoco podemos culparles, dada la calidad de la propuesta: *Survival Instinct* ofrece apenas cinco horas de juego, con un apartado visual más putrefacto que cualquiera de los zombis de "The Walking Dead".



## Star Trek

DIGITAL EXTREMES | ACCIÓN | AÑO DE LANZAMIENTO: 2013

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** el universo de *Star Trek* está lleno de posibilidades para un juego, sobre todo si nos permite controlar tanto a Spock como al Capitán Kirk.

**LO QUE OFRECIÓ:** Paramount quiso producir este juego sin recurrir a *third parties*, y contando con la colaboración equipo de las películas de J.J. Abrams. Pero algo debió fallar, porque el resultado final fue un título aburrido, con unas animaciones de ínfima calidad y constantes fallos técnicos. Otra oportunidad perdida.

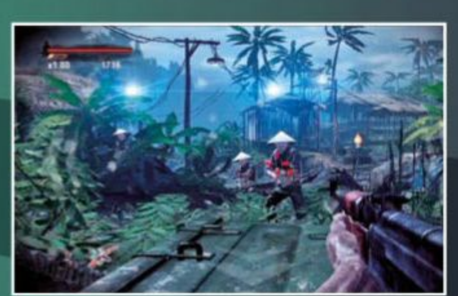
## Rambo: The Video Game

REEF ENTERTAINMENT LTD | SHOOT'EM UP

AÑO DE LANZAMIENTO: 2014

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** si hay un género perfecto para Rambo, ése es el de los shooters subjetivos, para que nos permita ser este antihéroe en primera persona.

**LO QUE OFRECIÓ:** el problema es que *Rambo: The Video Game* sólo tiene aspecto de shooter subjetivo, pero en realidad es un juego sobre raíles, al estilo de clásicos como *Time Crisis*.
Esto arrebata al juego todo su potencial de diversión, aunque fuese de "Serie B".
Nos queda entonces un arcade que, irónicamente, tiene más fallos que una escopeta de feria. Visualmente también es una costra, y los diálogos son samplers "cutres" de las películas.





## Perdidos: El Videojuego

UBISOFT MONTREAL | ACCIÓN

AÑO DE LANZAMIENTO: 2008

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** una aventura que ahondase en los misterios de la serie, y en la que pudiéramos manejar a cualquiera de sus protagonistas.

**LO QUE OFRECIÓ:** en pleno auge de "Perdidos", Ubisoft produjo esta peculiar adaptación. Y decimos peculiar porque se sacan de la manga a un nuevo protagonista, haciendo que los personajes principales (los que molan) sean meras comparsas. En su afán por respetar la serie, el juego no aporta nada a nivel argumental (un prota con amnesia, ¡viva la originalidad!). Un "peñazo" que ni siquiera entretiene durante su escasa duración.







## Terminator Salvation

GRIN | ACCIÓN | AÑO DE LANZAMIENTO: 2009

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** para quitarnos el mal sabor de boca de la película, nada como un buen juego ambientado en el futuro post apocalíptico de la saga.

**LO QUE OFRECIÓ:** da igual el potencial de tu licencia, porque si creas un producto con prisas, el resultado siempre será una castaña. *Terminator Salvation* cumple esta máxima, siendo un juego de apenas cuatro horas, con un desarrollo soporífero y una presentación muy poco "currada". Sin duda está a la altura de la película...





## Friday the 13th: The Game

GUN MEDIA | TERROR | AÑO DE LANZAMIENTO: 2017

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** poder disfrutar de un juego que repasase toda la saga *Viernes 13*, además de tener un multijugador online robusto.

**LO QUE OFRECIÓ:** *Friday the 13th: The Game* tenía mucho potencial, pero sus promesas se han quedado en casi nada. Es entretenido (siempre que juegues con Jason), pero tan solo dispone de un modo de juego. Además su motor "petardea", y los modelos del resto de personajes dan más miedo que Jason sin máscara.





## Star Trek Bridge Crew

RED STORM ENTERTAINMENT | ROL | AÑO DE LANZAMIENTO: 2017

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** ponernos a los mandos de una nave de la Federación, y capitanear a su tripulación en increíbles aventuras más allá de las estrellas.

**LO QUE OFRECIÓ:** años soñando con sentarnos en la silla del capitán de una las naves de la Federación y cuando por fin lo logramos... ¡no podemos levantarnos! En *Star Trek Bridge Crew* estamos literalmente pegados a nuestro asiento, y desde esa posición damos órdenes a nuestros subalternos. Otra cosa es que nos obedezcan, ya que la IA no es el punto fuerte del juego. Eso sí: tendréis risas garantizadas gracias a sus *bugs*.

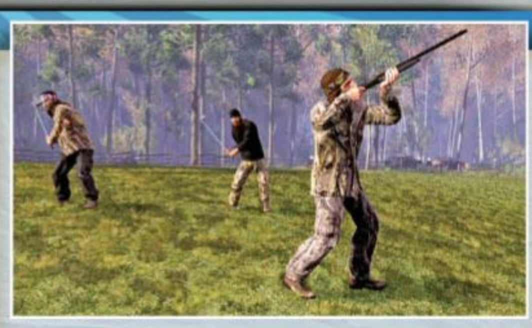


## The Amazing Spider-Man 2

BEENOX | ACCIÓN | AÑO DE LANZAMIENTO: 2014

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** un *sandbox* de Spidey basado en la película del mismo nombre, y tan divertido como el resto de juegos de Beenox.

**LO QUE OFRECIÓ:** ¿qué te pasó, Beenox? Hasta ahora habías hecho grandes juegos de Spider-Man, pero este título es un patinazo. Un producto mal rematado, con demasiados *bugs* (salta a la vista que apenas hubo periodo de "testeo"), y lo que es pecado capital en un juego del Trepamuros: aburrido. ¡Si hasta tiene fases en las que controlamos a Peter Parker hablando con gente! Realmente "bochernoso".



## Duck Dynasty

FUN LABS | DEPORTES | AÑO DE LANZAMIENTO: 2014

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** un juego de caza y naturaleza al estilo de la saga *Cabelas*, pero protagonizado por la peculiar familia Robertson.

**LO QUE OFRECIÓ:** la serie *Duck Dinasty*, sobre una peculiar familia de cazadores de patos, fue todo un fenómeno en Estados Unidos. Activision quiso explotar el filón con este engendro, mezcla de minijuegos y vídeos de la serie. Un juego tan vergonzoso que incluso ha sido eliminado de la Wikipedia de *Duck Dinasty*.



## Ghostbusters

FIREFORGE GAMES | ACCIÓN | AÑO DE LANZAMIENTO: 2016

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** un juego con el espíritu del genial *Cazafantasmas: El Videojuego* (2009) de Terminal Reality, pero basado en el *reboot* de 2016 con las cuatro nuevas protagonistas femeninas.

**LO QUE OFRECIÓ:** un "sacacuartos" que intentó aprovechar el estreno del nuevo filme, con un título insípido en el que ni las protagonistas son las mismas que las de la película. El estudio que lo produjo entró en bancarrota justo después de lanzar el juego.

## Godzilla

NATSUME | ACCIÓN, LUCHA | AÑO DE LANZAMIENTO: 2014

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** coincidiendo con la película de 2014, esperábamos un juego que combinase el nuevo Godzilla con todo el encanto de las películas y monstruos japoneses originales.

**LO QUE OFRECIÓ:** un "bicho" tan carismático como Godzilla; todos sus compañeros de aventuras (como Mothra o Biollante); grandes ciudades para destruir... La receta del éxito es evidente, pero aun así los desarrolladores se las apañaron para que el juego fuese desastroso. No es solo que la versión de PS4 fuese patética; es que incluso en PS3 los gráficos daban vergüenza. Y no nos hagáis hablar del control, tan intratable como ortopédico.









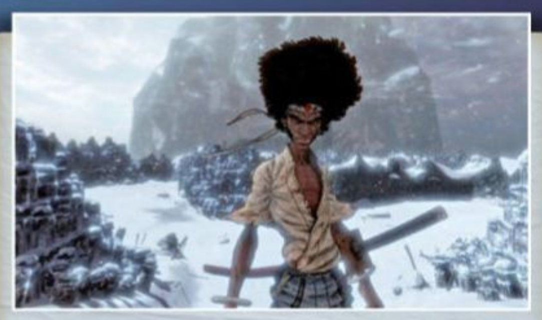

## Transformers: Rise of the Dark Spark

EDGE OF REALITY ACCIÓN

AÑO DE LANZAMIENTO: 2014

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** una buena adaptación de la película *Transformers 4*, o al menos otro de los juegazos de la saga, como los que solían hacer en High Moon Studios.

**LO QUE OFRECIÓ:** High Moon Studios le encargó el juego a Edge of Reality, con un periodo muy corto de desarrollo. Y así salió lo que salió: *Rise of the Dark Spark* es un juego corto, repetitivo, con una IA impresentable y absurdos picos de dificultad. Ni los fans más acérrimos de *Transformers* quisieron tragarse este "mondongo".



## Afro Samurai 2

REDACTED STUDIOS ACCIÓN AÑO DE LANZAMIENTO: 2015

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** después de su mediocre juego para PS3, deseábamos que esta nueva adaptación estuviera a la altura del manga de Takashi Okazaki.

**LO QUE OFRECIÓ:** *Afro Samurai 2* iba a dividirse en tres entregas, pero este primer volumen fue tan desastroso que se cancelaron los siguientes. No solo eso: el juego fue retirado de las plataformas digitales, y desde Redacted Studios tuvieron que emitir un comunicado pidiendo disculpas. ¡Tu destino es sufrir, Afro!



## Tony Hawk's Pro Skater 5

ROBOMODO/DISRUPTIVE G. DEPORTES AÑO DE LANZAMIENTO: 2015

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** disfrutar por fin de una secuela de la saga *Pro Skater*, aprovechando toda la potencia de PlayStation 4.

**LO QUE OFRECIÓ:** una verdadera aberración, con unos gráficos prehistóricos a los que se sumaban *bugs* "a cascoporro". Además, la jugabilidad y la "diversión" eran peores que las de los títulos originales de PSone. ¡Hasta el infausto *Tony Hawk: Shred* es mejor juego en comparación!

## Dino Dini's Kick Off Revival

THE DIGITAL LOUNGE DEPORTES

AÑO DE LANZAMIENTO: 2016





**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** el clásico *Kick Off* de Dino Dini, con gráficos actuales pero conservando toda la diversión del título que vimos hace tres décadas.

**LO QUE OFRECIÓ:** entendemos que un remake sea fiel a la estética y jugabilidad originales de un juego. Lo que resulta del todo incomprensible es, 30 años después y con la tecnología actual, ofrecer exactamente lo mismo, ¡o incluso peor!

*Kick Off Revival* es feo, aburrido y, en términos futbolísticos, sus mecánicas son absurdas. Tiene gracia que sea obra de un señor que da clases de programación de juegos...

## TMNT: Mutantes en Manhattan

PLATINUMGAMES ACCIÓN

AÑO DE LANZAMIENTO: 2016





**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA:** PlatinumGames, creadores de juegazos como *Bayonetta*, podría hacer maravillas con la licencia de las *Tortugas Ninja*.

**LO QUE OFRECIÓ:** con PlatinumGames siempre es una de cal y otra de arena, y esta vez le tocó a nuestras tortugas favoritas. Corto, con un diseño de niveles monótono y un desarrollo repetitivo, si en algo destaca *Mutantes en Manhattan* es en sus niveles de aburrimiento. Ni siquiera los combates contra jefes finales (que se alargan de forma artificial) impiden que, hasta la fecha, sea el peor juego de Platinum.



## Kung Fu Panda: Leyendas Legendarias

VICIOUS CYCLE LUCHA AÑO DE LANZAMIENTO: 2015

**LO QUE NOS HABRÍA GUSTADO QUE OFRECIERA** un juego de lucha para todas las edades, con los personajes de la saga y gráficos casi idénticos a la animación de las "pelis".

**LO QUE OFRECIÓ:** copiar el estilo de *Super Smash Bros* de Nintendo no es mala idea, siempre que reproduzcas su diversión. No es el caso de esta patata, un "atraco" a precio de juego normal.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid , indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**



# Resolvemos todas vuestras dudas

**Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.**

## Sobre los juegos de "Avatar"

**Buenas playmaníacos. ¿Se sabe algo nuevo de los juegos sobre las nuevas pelis de "Avatar" que Ubisoft anunció no hace mucho?**

**@Susana Maldonado**

Efectivamente, hace unos meses Ubisoft anunció que ya estaban preparando "un nuevo e innovador juego ambientado en Pandora, la hermosa y peligrosa luna de la serie Avatar de James Cameron", desarrollado por los creadores de *The Division*. Pero recientemente han matizado que no lo veremos hasta 2020. ¿El motivo? Pues sencillamente que "Avatar 2" se estrenará el 18 de diciembre de 2020 y el juego quiere aprovechar el tirón de la peli, como es lógico. Por si te lo estás preguntando, las otras tres pelis de "Avatar" previstas llegarán, respectivamente, a finales de 2021, 2024 y 2025.

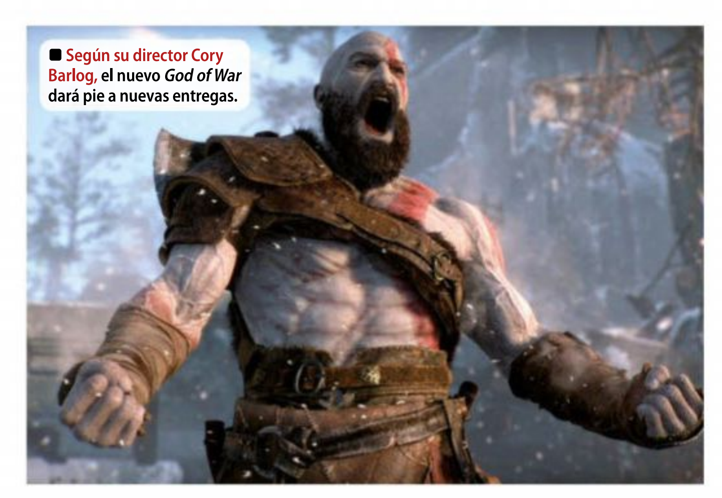
**El nuevo juego de "Avatar" que prepara Ubisoft no lo veremos hasta 2020.**

## "Stalkeando" en *Metro Exodus*

**Hola. Me acabo de enterar de que *Metro Exodus* se desarrollará en un mundo abierto. Por su ambientación y lo que se ha podido ver, ¿creéis que podría ser algo parecido a *S.T.A.L.K.E.R.*?**

**@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez**

Antes de nada, aclaremos que *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* es un shooter subjetivo que salió en PC en 2007 y que, efectivamente, comparte no pocos aspectos con la serie *Metro*: ambientación "soviética post-apocalíptica", un desarrollo en primera persona que no se sustenta sólo en los tiroteos sino que introduce otros muchos ingredientes... De hecho, gran parte del equipo que lo desarrolló pasó a formar parte después de 4A Games, creadores *Metro*. *Exodus* avanza en esa dirección pero aún es pronto para saber si va a ofrecer un mundo abierto con tantas posibilidades y tareas secundarias como el de *S.T.A.L.K.E.R.* Es cierto que promete un escenario más grande que en los otros *Metro* y una mayor libertad de exploración (podremos desplazarnos por el mapeado usando la locomotora Aurora), pero sin renunciar a la toma de decisiones y con un desarrollo a caballo entre el shooter subjetivo, el sigilo y el "survival horror".



**Según su director Cory Barlog, el nuevo *God of War* dará pie a nuevas entregas.**

## *Fallout 4*, gratis en PS Plus

**Hola buenas, me preguntaba si *Fallout 4* podría llegar alguna vez a ser de los juegos gratuitos para suscriptores de PS Plus. Gracias**

**@Juancmola**

Pues de momento no, pero tampoco sería descabellado pensar que en futuro pudiera llegar a ser uno de los juegos gratuitos para los abonados de PS Plus. Aunque normalmente no se ofrecen juegos "grandes" de los llamados "triple A", sin ir más lejos este mes de agosto tenemos *Just Cause 3* como uno de los títulos que los suscriptores pueden descagarse gratis, junto a *Assassin´s Creed IV: Freedom Cry.*

## Más entregas de *God of War*

**¡Saludos! ¿Será el nuevo *God of War* el inicio de una nueva saga de Kratos o un juego único?**

**@Basdasdz**

Es una buena pregunta... a la que el propio Cory Barlog, director de *God of War*, dio respuesta no hace mucho: "ahora estamos centrados en este desarrollo, pero cuando escogí esta ambientación ya tenía en mente historias para múltiples juegos. Pienso en un arco argumental que va más allá de este juego y todo lo que hacemos en *God of War* va encaminado en esta dirección". Así que, salvo catástrofe, puedes apostar que sí habrá más entregas.

### LA PREGUNTA DEL MILLÓN

## ¿Por qué hay tantas remasterizaciones?

**Hola playmaníacos. No me gusta lo que las compañías están haciendo en estos tiempos trayendo tantos juegos de antiguas generaciones. Entiendo que a los nostálgicos les guste pero... ¿es realmente bueno?**

**@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez**

Pues.... no es ni bueno, ni malo. Si las compañías apuestan tanto por las remasterizaciones es, sencillamente, porque les funciona. Aunque depende de cada caso en concreto, una remasterización (e incluso un "remake"), en general es más barato y sencillo de desarrollar que un juego hecho desde cero. Pero la razón fundamental es que luego se venden. Son productos rentables en mayor o menor medida. Y luego tienes ejemplos como las sobresalientes ventas de *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* (juego más vendido en el mes de junio en la cadena de tiendas GAME y el exclusivo con mejor cifra de ventas en su primera semana en lo que va de año). Ten por seguro que si no funcionaran bien, no habría tantas...



***Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* es la mejor prueba de que una buena "puesta al día" puede funcionar muy bien en ventas.**




■ En general las traducciones al castellano son de calidad, aunque en ocasiones algo nos "chirríe"...




## ¿Qué juegos estáis disfrutando durante estas vacaciones?



### FFX HD Remaster



**Daniel Garrido Moreno**
"Ya que este verano no iré a la playa , tendré que conformarme con la playa de Besaid en Spira. Un auténtico juegazo que cada jugador debería jugar al menos una vez en su vida."

### Los clásicos



**Adrián Casanova**
"A recordar esas glorias de *Crash Bandicoot*, *Wipeout*, y las aventuras de *Uncharted* que hicieron a PlayStation rey de las aventuras."

### Un mix muy variadito



**Gonzalo Crank**
"*Persona 5* me tiene atrapado con su larga duración, banda sonora y adictivos combates. Un juegazo que nadie debería perderse. Y entre medias un poco de *Battlefield 1* y viejas glorias aún pendientes como: *Stranglehold* (PS3), *GoW:Ghost of Sparta* (PSP) o *Shadow of the Colossus* (PS2)."

### Completando



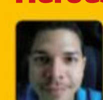
**Diego Rosado Puerta**
"Pues yo me pasé la historia principal del *FF XV*, y ahora estoy haciendo el 100%, además de *Horizon* y, a ratos, el más que curioso: *The Sexy Brutale*, muy recomendable".

### The Zodiac Age



**Alan Stunt**
"Estoy jugando a *Final Fantasy XII* ahora que hay tiempo libre ¡y tengo vuestra fantástica guía!".

### Héroes y villanos

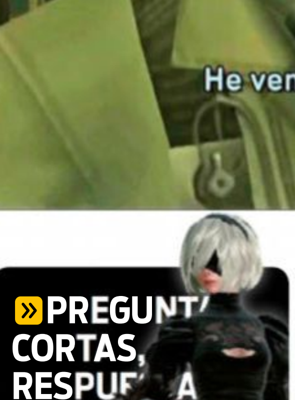


**Diego Fuentes Espinoza**
"¡¡¡*Injustice 2*!!! Cada partida me da ganancias, así que ¡me he vuelto adicto al juego!"

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

**¿Qué exitazo de PS4 a ti no te convence? ¿Por qué?**

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".**
Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



## » PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTA BREVE

### ¿Llegará el concierto de *NieR: Automata* a nuestro Store?

**@Susana Maldonado**
Efectivamente, los suscriptores de Japón de PS Plus pueden disfrutar del visionado de "NieR in Concert: A Deprival in White, A Revival In Black" a partir del 28 de julio. Este concierto se publicó en Blu-ray en Japón en diciembre. Dudamos mucho de que esta iniciativa llegue aquí...

### ¿Seguiréis haciendo libros de guías?

**@Juan Manuel Campos**
A corto plazo no tenemos pensado lanzar nuevos libros recopilatorios de guías, pero no es 100% descartable.

### ¿Se sabe algo de un posible *GTA VI*?

**@Leandro Ramos**
Aún no hemos empezado con *Red Dead Redemption 2*... ¡como para anunciar *GTA VI*! Aunque recientemente un actor llamado Tim Neff menciona en su currículum su participación en *GTA VI*, además de en *RDR2*. Pero no hay ningún anuncio oficial.

### ¿Saldrá Spider-Man en *MvC Infinite*?

**@Ricardo Ruiloba**
Pues sí. Spidey es uno de los cuatro luchadores que Capcom confirmó en la pasada Comic-Con de San Diego, junto a Frank West (*Dead Rising*), Haggar (*Final Fight*) y Nemesis (*Resident Evil 3*). Sale el 19 de septiembre.

## Traductores documentados

**Hola. Como militar profesional me duele ver enormes errores de traducción en juegos que están bien documentados, como *MGS* o los *Call of Duty*. ¿Es que las compañías no cuentan con la colaboración de personal profesional para sus traducciones?**

**@Juanma Jurado**
Pues aunque durante su desarrollo este tipo de juegos sí suelen contar con militares como asesores, los traductores no tienen esa formación específica... y hacen lo que pueden. Y en general, creemos que hacen una buena labor, salvo excepciones como la famosa "cortina de hierro" en *MGS3* que, pese a ser una expresión muy usada en Latinoamérica y una traducción más literal de la expresión original, en España solemos referirnos a ello como "telón de acero". Entendemos que a ti, como profesional, puedan "chirriarte" ciertas traducciones. Pero el público, en general, no hila tan fino.

## ¿Qué pasa con PS Vita?

**Hola. Hacía mucho tiempo que no mandaba una pregunta aquí, pero me ha surgido una duda, y la cuestión es: ¿qué pasa con PS Vita? ¿Por qué no hacen más juegos para la portátil?**

**@Oscar Castán Martínez**
Aunque en Japón sí goza de una salud más que aceptable (si os fijáis en la columna de Éxitos Mundiales de nuestra Guía de Compras, la versión de PS Vita de *Minecraft* es fija en el "top five" en los últimos meses), lo cierto es que en occidente la portátil de Sony no tiene ante sí un buen panorama. En los próximos meses seguirán llegándonos "japonesadas", algunas muy interesantes como *Ys VIII: Lacrimosa of Dana*, *Danganronpa V3* o *Yomawari: Midnight Shadows*. Y en PS Store siempre habrá algún indie molón. Pero en general, su futuro aquí tiene el mismo color que la consola...

## Mi PS4 Slim es muy ruidosa

**Hola señores redactores: Les escribo porque hace poco me hice con una PS4 Slim de 1 TB de disco duro con el pack de *Horizon: Zero Dawn* y después me compré *Uncharted 4*. Con *Horizon* va como la seda, pero con *Uncharted 4* el ventilador hace muchísimo ruido. ¿Esto es normal? La consola está bien aireada y no está "encajonada".**

**@David Laso**
Pues no sabemos muy bien qué decirte. Es cierto que hemos leído en foros algunas quejas sobre el ruido que hace PS4 Slim especialmente cuando tiene que gestionar "pepinazos" como *Uncharted 4*, pero como bien sabrás, *Horizon* no se queda atrás y si con este juego no hace tanto ruido... Te recomendamos que sigas observándola con más juegos antes de mandarla al SAT. También te ha podido coincidir con días de especial calor, que es cuando más trabajan los ventiladores.

■ Las consolas hacen más ruido cuanto más calor hace: los ventiladores trabajan más. Y con juegos de gran exigencia técnica, el problema se agrava.

TÉCNICAS DE **REANIMACIÓN Y SALVAMENTO** PARA TU PS4

# Cuando las cosas fallan

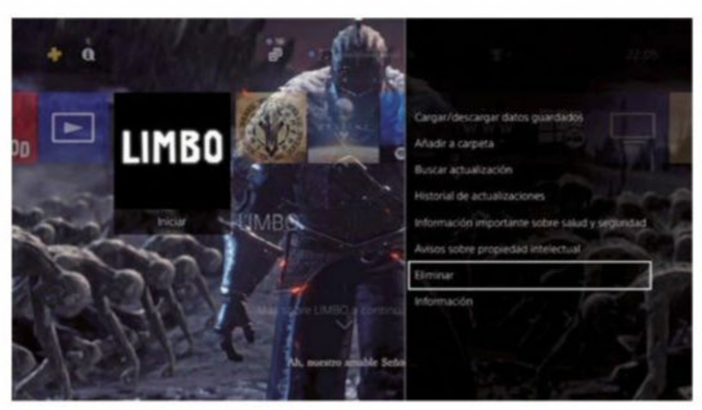


Como cualquier pieza de tecnología, tu PS4 puede presentar fallos de funcionamiento. Pero antes de llevarla al servicio técnico puedes hacer muchas cosas para intentar salvar la situación y evitar la temida hospitalización.

## 1. PROBLEMAS CON **JUEGOS**




**1 Actualización.** Primero busca actualizaciones para el título que te dé problemas, situándote sobre él en el menú principal. Luego pulsa "Options" y selecciona del menú de la derecha "buscar actualizaciones".

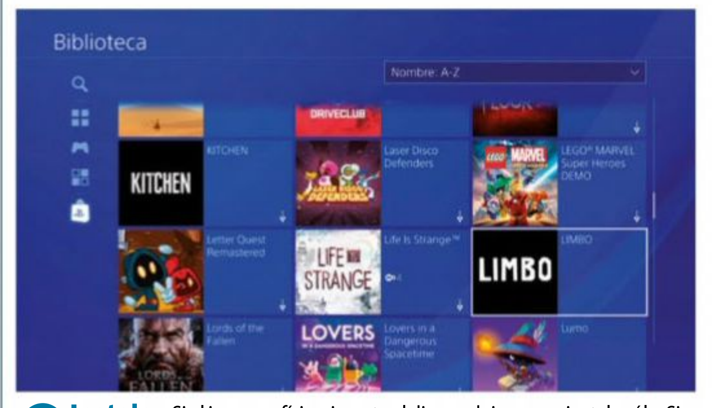



**2 Borrar.** Si eso falla, bórralo situándote sobre el juego en el menú principal. Luego pulsa "Options" y selecciona "Eliminar". Confirma y no te preocupes por las partidas guardadas, las mantendrás.

### En 2 minutos...

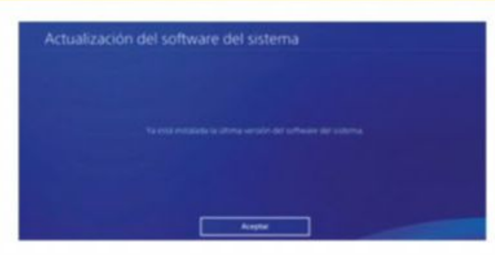
**LA PÁGINA DE AYUDA DE PLAYSTATION** es tremendamente completa y dispone de muchísimo contenido. Merece la pena que la visites en https://www.playstation.com/es-es/get-help y te entretengas un rato leyendo y buscando las soluciones que se sugieren a muy diversos problemas.




**3 Instalar.** Si el juego es físico, inserta el disco y deja que se instale sólo. Si es digital, ve a la Biblioteca, selecciona "Juegos comprados" y búscalo de la lista de la derecha. Luego pulsa "Descargar" y actualízalo a continuación.

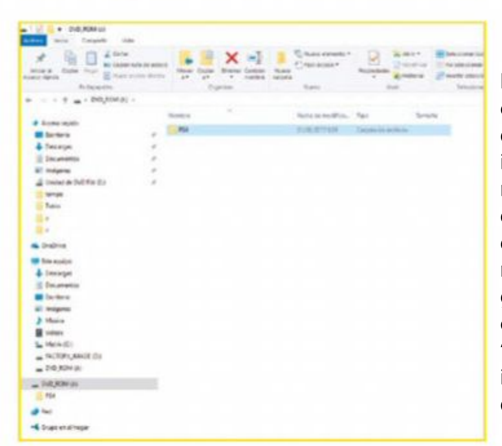
## 2. ACTUALIZAR EL **FIRMWARE**




**1 Comprueba.** Ve a "Ajustes/Actualización del software del sistema" y comprueba si existe alguna actualización no instalada.



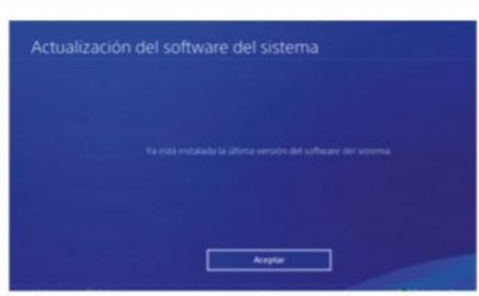

**2 Con conexión.** Si no tienes la última versión, pulsa descargar en el siguiente menú y sigue las instrucciones para actualizar la consola.



**3 Sin conexión.** Puedes actualizar la consola desde un ordenador conectado a internet. Formatea una memoria USB en Fat32 o exFat. Inserta el USB en el ordenador y borra su contenido. Luego crea en el USB una carpeta que llamarás "PS4" y luego otra en el interior de esta llamada "UPDATE".




**4 Descarga.** Descarga, usando el ordenador, la versión mas reciente de la web **https://www.playstation.com/es-es/get-help/ps4-system-software** y guarda el archivo en la carpeta "UPDATE" nombrándolo "PS4UPDATE.PUP".




**5 Instala.** Enchufa la memoria USB a la PS4 y ve a "Ajustes/Actualización del software del sistema". Si has nombrado bien las carpetas y el archivo, la instalación comenzara automáticamente.

### Ojo con....

**ALGUNOS DE LOS CÓDIGOS DE ERROR QUE NOS PUEDE DAR PS4,** o que se congelen algunas aplicaciones, pueden estar causados por el calor. Aunque los ventiladores funcionen a tope, la temperatura de la consola puede subir mucho (sobretodo ahora) y eso provoca muchos fallos. Es importante colocar la consola en un espacio abierto y donde no reciba calor de otras fuentes o esté expuesta a los rayos del sol. No la mantengas metida en un mueble, encajonada, y sepárala de otros aparatos que pueda producir calor. Especialmente en verano.

## 3. CÓDIGOS DE ERROR




**1 Anota.** Hay veces que el fallo de la consola o el juego genera un aviso con un código alfanumérico que suele resultar de gran ayuda. Si no te ha dado tiempo a anotarlo ve a "Ajustes/Sistema/Historial de errores" y selecciona el primero de la lista (el mas reciente).




**2 Busca.** Ve a: **www.playstation.com/es-es/get-help/#/error-code/** e introduce el código anotado respetando las mayúsculas y los guiones.




**3 Instrucciones.** Dependiendo del tipo de error, la web te sugerirá una serie de pasos para intentar arreglar el fallo.



**4 Más ayuda.** Si el código que anotas no lo reconoce la web, escribe un email para recibir asistencia técnica en el site **www.playstation.com/es-es/get-help/contact-form/?default=console-accessory**. También puedes contactar con el servicio técnico en el teléfono **911 147 422** (ten a mano el número de serie que hay anotado en la parte inferior de la consola).

Modo seguro

Conecta el DUALSHOCK 4 mediante un cable USB y luego pulsa el botón PS.

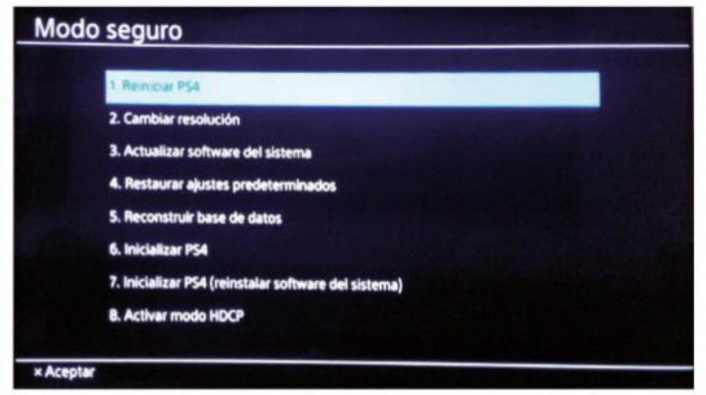
# En 2 minutos...

**EL MODO SEGURO DE PS4** permite iniciar la consola en un modo que activa solo lo mínimo necesario para poder ejecutar algunos importantes cambios en la consola. Ofrece 7 opciones muy útiles para intentar solucionar los fallos que no se arreglen con una actualización. Te explicamos ahora las más importantes..

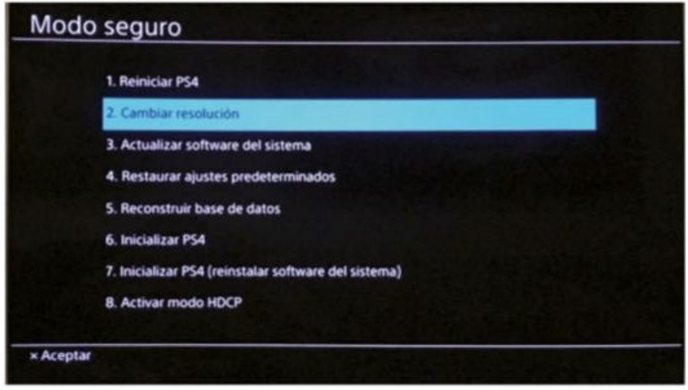
## 4. ACTIVAR EL **MODO SEGURO** Y SUS PRINCIPALES OPCIONES



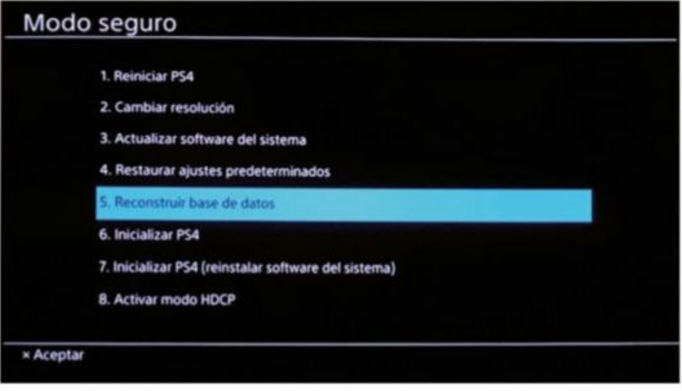

**1 Acceder.** Apaga la consola normalmente y enciéndela usando el botón del frontal, dejándolo pulsado durante 7 segundos hasta que oigas un segundo pitido. Conecta luego el Dual Shock 4 con el cable USB de la consola.




**2 Opciones.** Podrás seleccionar alguna de las 7 opciones (8 en PS4 Pro), para arreglar algunos problemas que detallaremos a continuación. Para salir sin hacer nada simplemente usa la primera opción (Reiniciar).



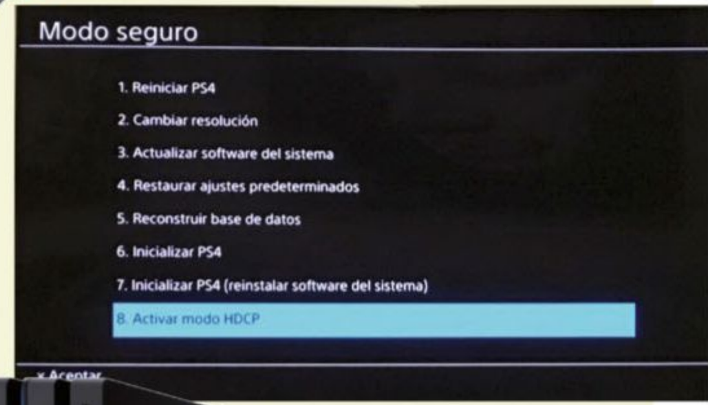

**3 Resolución.** La tercera opción te permitirá cambiar la resolución de la consola a una que sepas que funciona seguro, como 480i. Ideal si has trasteado con las opciones de vídeo y ahora no se ve nada en tu TV.

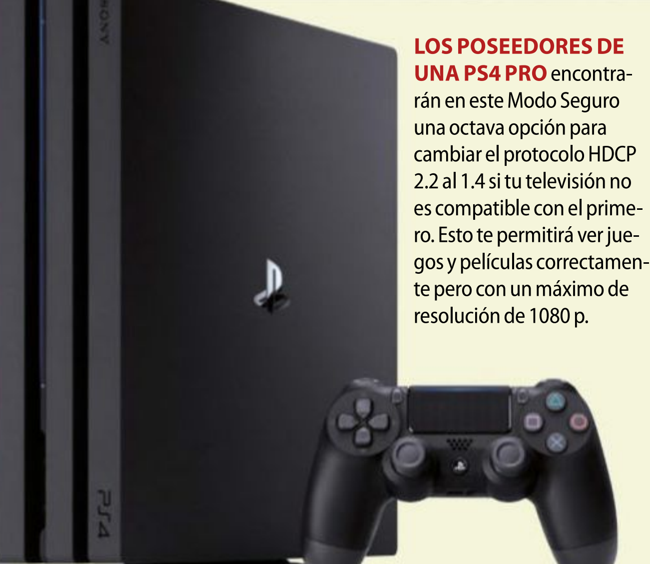



**4 Base de datos.** Permite reconstruir la base de datos del disco duro, para agilizar el acceso y corregir errores de lectura y ejecución de aplicaciones. Recomendable ejecutarlo periódicamente, aunque puede tardar varias horas.



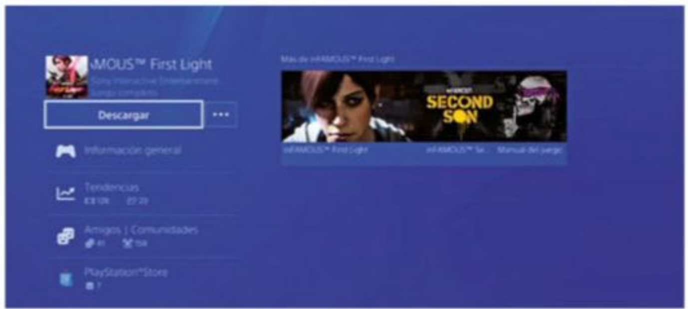
# Ojo con....



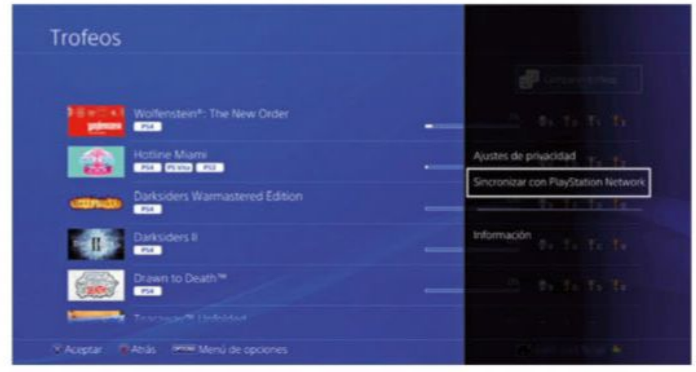



**LOS POSEEDORES DE UNA PS4 PRO** encontrarán en este Modo Seguro una octava opción para cambiar el protocolo HDCP 2.2 al 1.4 si tu televisión no es compatible con el primero. Esto te permitirá ver juegos y películas correctamente pero con un máximo de resolución de 1080 p.

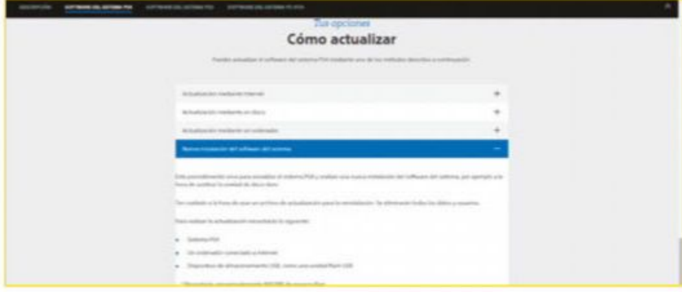
# 5. **INICIALIZACIÓN**: ¡A BORRAR!



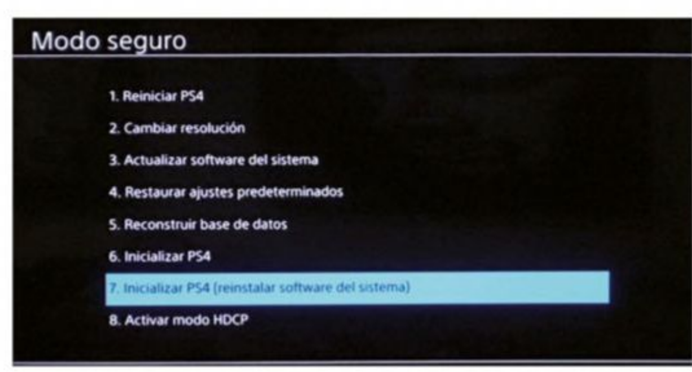

**1 Salva datos.** Si la cosa está muy malita, deberás inicializar la consola. Necesitarás una memoria USB formateada en Fat32 o exFat de mucha capacidad si quieres salvar, además de las partidas guardadas, capturas y vídeos, las aplicaciones instaladas. Estas últimas puedes descargarlas después desde la Biblioteca o los discos de los juegos, lo que agilizará este proceso.




**2 Trofeos.** Para no perder tus logros, ve a "Trofeos" en el menú principal y se sincronizarán automáticamente con PSN. Si no lo hace, pulsa el botón "Options" y elige "Sincronizar con Playstation Network".




**4 USB.** Usando un ordenador y una segunda memoria USB formateada en modo Fat32 o exFat ve a **www.playstation.com/es-es/get-help/ps4-system-software/** y desplázate hasta abajo del todo para pinchar en la opción "Nueva instalación del software del sistema" y sigue los mismos pasos descritos en el punto 2.3, pero con el archivo que hay en el link de esta sección. Es muy importante que respetes los nombres de los archivos y la estructura de las carpetas.




**6 Reinstalación.** Ya en el Modo Seguro, selecciona al opción 7 "Inicializar PS4 (reinstalar software del sistema)" y sigue los pasos para completar el proceso. Puede durar horas.

## En 2 minutos...

**ES IMPORTANTE CONOCER LA DIFERENCIA ENTRE TRES OPCIONES PARECIDAS** que permiten devolver a la consola a un estado anterior.

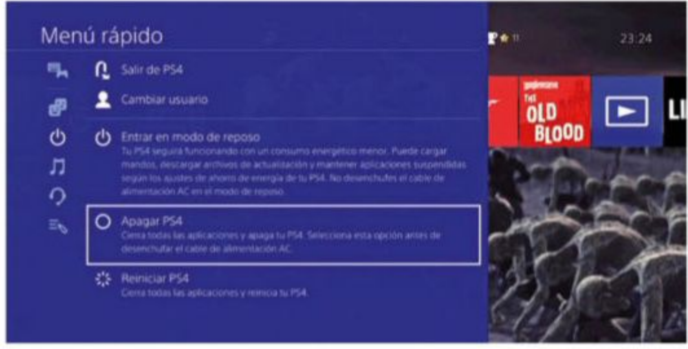
- **Restaurar Ajustes.** Ve a "Ajustes/Inicialización/Restaurar ajustes predeterminados" si quieres sólo devolver todos los ajustes a como venían de fábrica pero sin borrado de datos.
- **Inicializar.** Misma ruta pero opción "Inicializar PS4" si quieres, además, borrar todo el contenido de la consola.
- **Reinstalar.** Y accede desde el Modo Seguro a la séptima opción (reinstalar software del sistema) si también quieres volver a instalar el firmware.

**SI TODO LO QUE HAS PROBADO HA SIDO INÚTIL** y la consola da error al arrancar, tu última opción es precisamente la Inicialización, que te explicamos aquí, y que borrará y sobrescribirá el firmware.

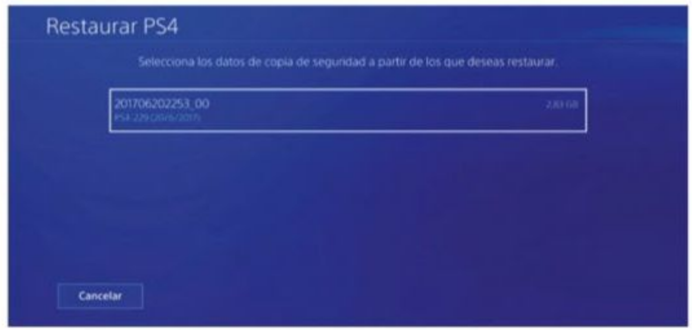
Si sólo quieres formatear la consola y dejarla "limpia" (sin tocar el firmware), ve a "Ajustes/Inicializar/Inicializar PS4" y escoge la opción "Completa".




**3 Copia de seguridad.** Ve a "Ajustes/Sistema/Copia de seguridad y restauración/Crear copia de seguridad de PS4" y elige si quieres incluir en el salvado las aplicaciones instaladas. Después pulsa sobre "Crear copia de seguridad" y espera a que acabe el proceso.




**5 Inicialización.** Apaga la consola por completo, conecta el Dual Shock 4 mediante el cable USB y la segunda memoria USB en el segundo conector. Enciende la consola pulsando durante 7 segundos el botón del frontal de la misma (hasta que oigas un segundo pitido) para entrar en el Modo Seguro.




**7 Restaurar.** Tras haber iniciado la consola y sesión en PSN, cambia a la memoria USB que contiene la copia de seguridad que hemos creado en el paso 5.3. Ve a "Ajustes/Sistema/Copia de seguridad y restauración/Restaurar PS4" y selecciona el archivo de restauración. El proceso puede durar un buen rato.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**



## ¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

# Los mejores juegos para tu PlayStation

**Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.**

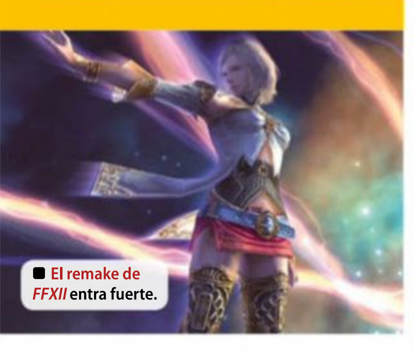
**DEL 1 AL 31 DE JULIO.** DATOS CEDIDOS POR GAME

## LOS VENDIDOS PS4



*Crash* se mantiene como número 1.

1. Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (=)
2. Grand Theft Auto V (↑)
3. Rainbow Six Siege (↑)
4. Final Fantasy XII The Zodiac Age (N)
5. Rocket League (↑)
6. Minecraft (↑)
7. FIFA 17 (↑)
8. MAFIA III (↑)
9. Ghost Recon: Wildlands (↑)
10. Assassin's Creed Syndicate (↑)



El remake de *FFXII* entra fuerte.

## PS4



### ACCIÓN

**AOT: WINGS OF FREEDOM** — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores manganime del momento. Divertido, gratificante y espectacular.
NOTA **80**

**DEAD BY DAYLIGHT** — ¡Nuevo!
» 505 GAMES » 34,39€ » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +18
Un jugador es el asesino, el reto debe huir de él. te hace pasar un buen rato de terror con amigos, pero técnicamente...
NOTA **70**

**DIABLO III: ETERNAL COLLECTION** — ¡Nuevo!
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16
Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años.
NOTA **91**

**DRAGON QUEST HEROES II** — DISCO
» OMEGA FORCE » 59,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga.
NOTA **89**

**EARTH DEFENSE FORCE 4.1** — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B".
NOTA **78**

**FOR HONOR** — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido.
NOTA **77**

**FRIDAY THE 13TH**
» ILLFONIC » 36,99 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Un jugador es Jason y el resto debe sobrevivir. Cuando funciona es divertido; pero le falta de contenido y técnicamente...
NOTA **68**

**GRAVITY RUSH 2** — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar.
NOTA **91**

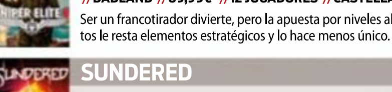
**GHOST RECON: WILDLANDS** — DISCO
» UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado.
NOTA **82**

**HOTLINE MIAMI 2**
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.
NOTA **86**

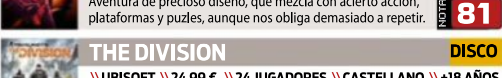
**RATCHET & CLANK** — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego.
NOTA **92**



**SNIPER ELITE 4** — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único.
NOTA **78**



**SUNDERED** — ¡Nuevo!
» TUNDER LOTUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12
Aventura de precioso diseño, que mezcla con acierto acción, plataformas y puzles, aunque nos obliga demasiado a repetir.
NOTA **81**



**THE DIVISION** — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar.
NOTA **91**



**THE SURGE** — DISCO
» DECK 13 » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura, al estilo *Souls* pero futurista y con gratas novedades. La dirección artística y el diseño de niveles fallan.
NOTA **79**

**TOUKIDEN 2** — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.
NOTA **86**

**UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD** — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte.
NOTA **71**

### LUCHA



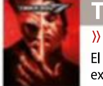
**GUILTY GEAR XRD REV2** — DISCO
» BADLAND » 49,99€ » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de lucha 2D grandioso en todos los sentidos. Si tienes el anterior, puedes actualizarlo por 17 €.
NOTA **89**

**INJUSTICE 2** — DISCO
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.
NOTA **91**

**MORTAL KOMBAT XL** — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.
NOTA **92**

**STREET FIGHTER V** — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis.
NOTA **90**

**THE KINGS OF FIGHTERS XIV** — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor.
NOTA **90**



**TEKKEN 7** — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".
NOTA **90**



## Tres razones para tener...

# Hellblade: Senua's Sacrifice

Play ¡El juego del mes!





**1. MEZCLA DE GÉNEROS.** Las aventuras de Senua combinan una gran trama, unos combates bastante espectaculares y contundentes y una ingente ración de variados puzles.

**2. UNA TEMÁTICA DIFERENTE.** El juego trata la psicosis como ningún otro videojuego había hecho nunca. Una visión sin prejuicios y tremendamente realista de esa enfermedad mental.

**3. TÉCNICAMENTE REDONDO.** No será el juego más puntero, aunque tiene detalles como la captura de movimientos (que es alucinante) y una dirección artística absolutamente soberbia.

## AVENTURAS



### ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

### ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87



### BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

### DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

### DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92



### HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — ¡Nuevo!
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA 91



### GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94



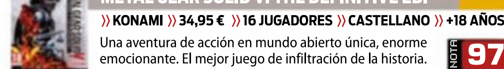
### HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95



### INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90



### MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90



### METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 34,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97

### NIER AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93



### NIOH — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90



### OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82



### PREY — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92



### RESIDENT EVIL 7 — DISCO
» CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
*RE7* reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR .
NOTA 91



### RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial.
NOTA 90



### RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92



### THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95



### THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86



### UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 59,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98

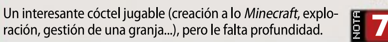
### UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87



### WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 44,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90



### YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.
NOTA 92



### YONDER: THE CLOUD CATCHER CHRONICLES — ¡Nuevo!
» PRIDEFUL SLOTH » 23,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un interesante cóctel jugable (creación a lo *Minecraft*, exploración, gestión de una granja...), pero le falta profundidad.
NOTA 71



## PERIFÉRICOS DE PS4

### 1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

### 2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €





Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

### 3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €




Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

### 4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

### 5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95 €




Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

### 6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €



Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

### 7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €




Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.

# Las cuatro mejores ...



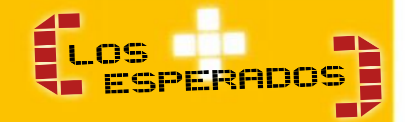
## 1 The Witcher III: GOTY

Pocas aventuras ofrecen tanta duración como *The Witcher III*. Y si encima le sumamos todos los añadidos de su edición GOTY, sobre todo sus dos expansiones *Hearts of Stone* y *Blood & Wine*, pues ya la cosa se nos dispara hasta unos límites que rozan lo indecente. ¡Podemos pasarnos meses enganchados al brujo!

## 2 Overwatch GOTY

*Overwatch* es todo un fenómeno de masas. Uno de los shooters con una comunidad más fiel y activa que ha ido creciendo todos estos meses desde su lanzamiento hasta completar la edición GOTY que salió a finales de julio y que reúne todo el contenido lanzado hasta la fecha. Si no lo has probado, estás tardando.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**




### 1 Kingdom Hearts III

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL DE ACCIÓN » 2018

El mundo de Toy Story nos ha dejado tan boquiabiertos como a vosotros. ¡Que ganas tenemos de pillar *Kingdom Hearts III*! Ya sabéis que está confirmado para 2018.



### 2 God of War

» PS4 » SONY » AVENTURA DE ACCIÓN » 2018

Otro de los más esperados el año que viene es *God of War*. Estamos deseando sumergirnos en la nueva ambientación nórdica junto al "viejo" Kratos: padre y barbudo pero igual de salvaje.



### 3 Destiny 2

» PS4 » ACTIVISION » SHOOTER » 6 DE SEPTIEMBRE

Tras hincarle el diente a la beta, nos hemos quedado con ganas de más. Lo bueno es que dentro de muy poco ya podremos sumergirnos en este adictivo shooter cooperativo.



## AV. GRÁFICAS

### DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**

### FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**

### LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**

### SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**

### SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**

### YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

## DEPORTIVOS

### FIFA 17 — DISCO
» EA SPORTS » 59,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico. NOTA **91**

### NBA 2K17 — DISCO
» 2K SPORTS » 44,95 € » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda. NOTA **93**



### PES 2017 — DISCO
» KONAMI » 44,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada. NOTA **85**

### ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA **83**



### STEEP — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**

## ROL

### BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**

### DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**

### FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA **95**



### FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE — DISCO
» SQUARE ENIX » 44,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

*FFXII* era un juegazo y más gracias a las mejoras jugables de la versión "Internacional" incluidas en la remasterización en sí. NOTA **88**



### FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**

### MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA **84**





### KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA **87**

### PERSONA 5 — DISCO
» KOCH MEDIA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA **95**



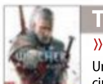
### TORMENT TIDES OF NUMENERA — DISCO
» TECHLAND » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un excelente juego de rol, pero de pausado desarrollo, que mezcla exploración, diálogos y combates. Para pacientes. NOTA **83**



### TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico. NOTA **87**



### THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**



### VALKYRIA REVOLUTION — DISCO
» SEGA » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

La saga aparca la estrategia y apuesta por la acción directa. Funciona al principio, pero luego se vuelve muy repetitivo. NOTA **72**

# ...ediciones GOTY de PS4



3

## Diablo III: Eternal Collection

*Diablo III* salió en 2012 pero ahora, cinco años después de su lanzamiento original, nos llega su edición más completa, tan repleta de contenido que llega bajo el subtítulo de *Eternal Collection*. Horas y horas de diversión para un juego "eterno" sobre el que parece que no pasan los años...

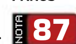


4

## Pillars of Eternity: Complete Ed.

Muchos "exclusivos" de PC terminan llegando a PS4 meses más tarde pero en una edición "completa" con todo el contenido adicional que ha salido hasta el momento. Y *Pillars of Eternity: Complete Edition*, disponible a partir del 31 de agosto, es un gran ejemplo de ello. En estos casos, la espera merece la pena.

## PLATAFORMAS

### CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO

» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA 87




### MALDITA CASTILLA EX

» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA 86

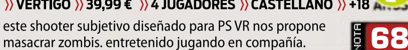



### YOOKA-LAYLEE — DISCO

» TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con *Banjo-Kazooie, Spyro*... NOTA 87

## SHOOT'EM UP

### ARIZONA SUNSHINE — ¡Nuevo!

» VERTIGO » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

este shooter subjetivo diseñado para PS VR nos propone masacrar zombis. entretenido jugando en compañía. NOTA 68




### BATTLEFIELD 1 — DISCO

» EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables. NOTA 91

### CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE — DISCO

» ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador. NOTA 85



### DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION — DISCO

» ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo". NOTA 92



### DOOM — DISCO

» BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA 90

### FARPOINT — DISCO

» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

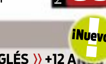
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA 80



### OVERWATCH — DISCO

» BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA 90



### SUPERHOT VR — ¡Nuevo!

» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA 79

## VELOCIDAD

### ASSETTO CORSA — DISCO

» 505 GAMES » 49,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA 90



### DIRT 4 — DISCO

» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal. NOTA 92



### DRIVECLUB VR — DISCO

» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA 80

### MOTOGP 17 — DISCO

» MILESTONE » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del campeonato, está ya un poco obsoleto. Es casi igual al del año pasado y precisa pasar por el taller. NOTA 70

### PROJECT CARS: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93



### WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO

» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

*Wipeout* nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA 90

## VARIOS

### LEGO WORLDS — DISCO

» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA 84



### SHADOW TACTICS — DISCO — ¡Nuevo!

» DAEDALIC ENT. » 39,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Infiltración y táctica en el Japón feudal que recuerda a Commandos. Si este tipo de juegos te gustan, te atrapará. NOTA 81



### STARDEW VALLEY — DISCO — ¡Nuevo!

» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu ritmo. NOTA 85

### THE WITNESS

» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA 90



### XCOM 2 — DISCO

» 2K GAMES » 29,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA 90




## JAPÓN

1. **Tekken 7** — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA



La versión "doméstica" de *Tekken 7* logra llegar a lo más alto en un mes en el que tres juegos de Vita están en el "top five".

2. **Ys VIII: Lacrimosa of Dana** (N) — PS4/PS VITA | NIHON FALCOM | ROL DE ACCIÓN
3. **Shiro to Kuro no Alice** (N) — PS VITA | IDEA FACTORY | AVENTURA
4. **Sukitomo. Tsukiuta. 12 Memories** (N) — PS VITA | BANDAI NAMCO | AVENTURA
5. **NieR Automata** — PS4 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN

## EE.UU.

1. **Tekken 7** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA



La lucha domina la lista de ventas estadounidense junto a "clásicos" superventas como *GTA V, Horizon* y *Overwatch*.

2. **Injustice 2** — PS4 | WARNER | LUCHA
3. **Horizon: Zero Dawn** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Grand Theft Auto V** — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Overwatch GOTY** (N) — PS4 | ACTIVISION BLIZZARD | SHOOTER

## EUROPA

1. **Tekken 7** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA



Mientras, en Europa dos juegos de velocidad se cuelan entre los más vendidos. ¡Y *GTA V* se mantiene un mes más en la lista!

2. **Wipeout: Omega Collection** (N) — PS4 | SONY | VELOCIDAD
3. **DiRT 4** (N) — PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD
4. **Horizon: Zero Dawn** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Grand Theft Auto V** — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

# MÁS QUE JUEGOS

## » Funko Pop *Diablo III*

www.funkotown.es | 14,95 €

Pocas sagas de videojuegos quedan sin sus correspondientes réplicas en forma de "cabezonas" figuras de vinilo Funko Pop. En estos últimos números de Playmanía os hemos mostrado las de *Tekken, Overwatch* o *Kingdom Hearts*, y este mes queremos recomendaros las de *Diablo III* con motivo del lanzamiento de su *Eternal Collection*. No son novedad, pero se encuentran fácilmente.




## » Camisetas de *Yakuza*

www.redbubble.es

Varios precios

Nosotros estamos como locos por volver a "patearnos" las calles de Kamurocho en *Yakuza Kiwami*. Y para ello, nada mejor que hacerlo con estas camisetas "turísticas". No son oficiales de Sega (dejemos esto claro), pero algunos diseños molan MUCHO. A poco que os guste esta serie seguro que veréis alguna camiseta que os mole.



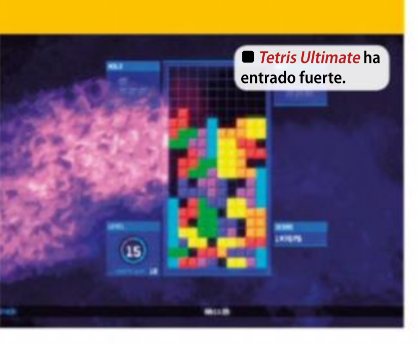

DEL 1 AL 31 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME






■ *El Despertar de la Fuerza* sigue líder.

1. LEGO Star Wars: Ep.VII
2. NFS: Most Wanted 2012
3. Tetris Ultimate
4. Minecraft
5. LEGO Ninjago: Nindroids
6. LEGO El Señor de los Anillos
7. CoD: Black Ops Declassified
8. LEGO Marvel Vengadores
9. LEGO El Hobbit
10. Farming Simulator 18



■ *Tetris Ultimate* ha entrado fuerte.

# PS VITA

## AVENTURA



### ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.
NOTA 91

### BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.
NOTA 86

### DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*.
NOTA 82

### DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.
NOTA 89

### FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico de Lucas puesto al día que gustará a los fans de las aventuras gráficas. Puede jugarse con los gráficos originales.
NOTA 78

### GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.
NOTA 90

### GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.
NOTA 89

### LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4.
NOTA 80

### METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.
NOTA 92

### MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños.
NOTA 82



### RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.
NOTA 77



### SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.
NOTA 85

### SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).
NOTA 85

### TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.
NOTA 82

### UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.
NOTA 93

### YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad.
NOTA 77

## PLATAFORMAS



### BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.
NOTA 81

### FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.
NOTA 92

### JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.
NOTA 84

### LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.
NOTA 91

### RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.
NOTA 91



### ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".
NOTA 86

### TEARAWAY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.
NOTA 84

## Mini nevera *Fallout 4*

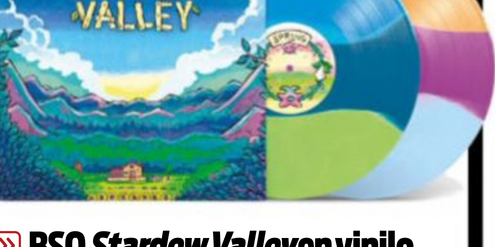



https://store.bethsoft.com/

150 €

Con este calorcito que hace, ¿quién no quiere una mini nevera en su habitación? Pues esta tan molona de *Fallout 4* os espera en la tienda oficial de Bethesda. Además de ser un producto licenciado con un diseño "post-apocalíptico" muy a tono con el juego, en ella caben hasta una docena de latas de Nuka Cola (o sea, de refresco).

## BSO *Stardew Valley* en vinilo




www.gamersedition.com 29.99 €

Que sí, que ya sabemos que la BSO de *Stardew Valley* se puede descargar de forma gratuita y además viene incluida en la edición física del juego distribuida por 505 Games. Pero no nos negaréis que mola mucho más tenerla en doble vinilo, con más de 36 pistas compuestas por Eric Barone en una edición limitada a sólo 600 unidades.

# ROL



### CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil.


NOTA 82

### FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga.


NOTA 89



### OCEANHORN — DISCO
» COMFOX » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Explora las islas de los Mares Inexplorados en este colorido RPG de acción cuya BSO es del maestro Nobuo Uematsu (*FF*).


NOTA 71

### ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
» ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

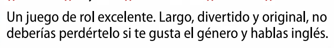
Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien.

NOTA 90

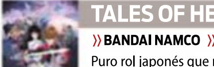


### PERSONA 4: GOLDEN — DISCO

» ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS


Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés.

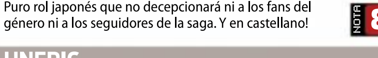
NOTA 92



### TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano!

NOTA 86

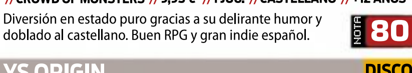


### UNEPIC — DISCO

» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español.

NOTA 80





### YS ORIGIN — DISCO
» NIHON FALCOM » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción en plan "vieja escuela" muy entretenido y que además es "cross buy" con PS4. Merece la pena.


NOTA 78

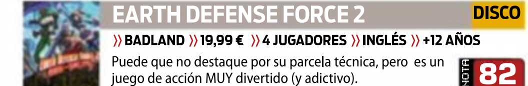
# ACCIÓN



### DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER.

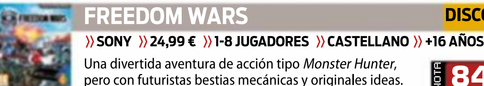
NOTA 93



### EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo).

NOTA 82



### FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas.


NOTA 84

### GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
» BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles.

NOTA 69

### HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada.

NOTA 86



### KILLZONE: MERCENARY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente.

NOTA 90



### RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán.

NOTA 82

### TOUKIDEN KIWAMI — DISCO
» TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.

NOTA 85

# LUCHA

### DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción.

NOTA 75

### MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero.

NOTA 90



### ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha.

NOTA 90

# VELOCIDAD



### MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos.

NOTA 83



### MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías.

NOTA 79



### WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego.

NOTA 89

# PERIFÉRICOS DE PS VITA

### 1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



### 2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95€

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



### 3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99€

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



### 4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95€

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



### 5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95€

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



### 6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95€



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

### 7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI 14,95€

Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que es tuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



■ Knack regresa a PS4 con una nueva aventura cargada de novedades y un desarrollo mucho más variado y centrado en el modo cooperativo.

PS4 | SONY | AVENTURA | 6 DE SEPTIEMBRE

# Knack II

## EL REGRESO DEL INCREÍBLE **HÉROE CRECIENTE**, POR DUPLICADO

Resulta poco habitual que un director de la talla de Mark Cerny presente la segunda entrega de uno de sus juegos asumiendo todos los errores del juego original, pero eso es precisamente lo que comprobamos en un evento en las oficinas de Sony en Madrid.

**Los cambios en la segunda entrega de *Knack* serán bestiales.** Para empezar, el juego tendrá un claro enfoque hacia el modo cooperativo, haciendo que ambos jugadores tengan la misma importancia en lugar de limitar la labor del segundo jugador a la de mera comparsa. Habrá movimientos que sólo podremos hacer en pareja, como lanzar a nuestro colega contra los enemigos o pegarle puñetazos para que sus piezas salgan disparas contra los rivales. El desarrollo será mucho más variado. Habrá tortas como en el primero, pero también montones de plataformas (que le sientan genial), puzles y hasta momentos en los que pilotaremos un tanque y otros vehículos. El sistema de salud también cambiará y Knack podrá recuperar energía de forma automática si pasa un tiempo sin ser golpeado. También habrá muchos más checkpoints, para evitarnos tener que repetir las mismas secciones. Nuestro despiezado héroe podrá realizar mucho más movimientos, como estirar su brazo para golpear enemigos o arrastrarlos hacia sí (también servirá para agarrar objetos y resolver puzles) y montones de combos nuevos. De hecho, tendremos un árbol de habilidades al estilo rolero con 35 mejoras para nuestro personaje. Lo que más nos ha gustado es la posibilidad de controlar el tamaño de Knack en todo momento, soltando las piezas para hacerlo pequeño y así alcanzar zonas de otro modo inaccesibles. Y todo esto con 143 desafíos, personajes desbloqueables, la guionista de *God of War*, soporte para PS4 Pro...

**» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

Nuestra sensación, tras haberlo jugado un par de horas en modo cooperativo, es que esta nueva entrega corrige todos los errores del juego original y añade una ingente cantidad de nuevos elementos y habilidades a la ecuación para hacerla irresistible.

### » **MARK CERNY**, UN DIRECTOR CON MUCHA EXPERIENCIA EN EL GÉNERO

Mark Cerny no sólo es el arquitecto de PS4, también es un veterano creador de videojuegos que nos ha regalado joyas inolvidables. Participó en juegazos como *Marble Madness*, *Sonic 2*, *Kid Chamaleon*, *California Games* e incluso está apoyando a Kojima con *Death Stranding* en la parcela técnica. Además, tiene gran experiencia en esto de los juegos de plataformas y acción, ya que estuvo directamente implicado en la creación de *Spyro* y *Crash Bandicoot*.







■ El modo cooperativo, para dos jugadores, será la gran estrella de esta nueva entrega.





## » SE PARECE A...

Los juegos de acción y plataformas están viviendo una segunda juventud en esta generación. *Knack*, pese a sus fallos, fue el primero en abrir el camino, pero desde entonces hemos disfrutado del regreso de muchos grandes clásicos del género:



**RATCHET & CLANK**

Un remake de quitarse el sombrero con nuevos gráficos, pero también con un nuevo control y novedades jugables a saco.



**CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY**

El marsupial más chiflado está arrasando en PS4 gracias a una revisión de sus tres primeras aventuras. Joyas imperecederas.







■ Las plataformas tendrán un peso mucho mayor durante todo el desarrollo, aportando variedad.

**Knack, el héroe más pieza de PS4, volverá con una entrega repleta de novedades jugables.**



■ *Yakuza Kiwami* es un "remake" del primer *Yakuza* de PS2, una aventura de acción repleta de minijuegos que nos sumerge en Kamurocho, una grandiosa versión de Kabukicho, el "barrio rojo" de Shinjuku, en Tokio.

PS4 | SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN | 29 DE AGOSTO

# Yakuza Kiwami

## LA **MAFIA JAPONESA** LUCE SU MEJOR CARA

Tras deleitarnos con *Yakuza 0* hace unos meses, Kazuma vuelve con energías renovadas a nuestras PS4 este verano con *Yakuza Kiwami*, un "remake" de su primera aventura, que salió originalmente para PS2 en 2006 y que ahora llega a PS4 con gráficos renovados y un montón de añadidos que harán que merezca la pena jugarlo aunque en su día nos "puliéramos" el original.

**Como recordaréis, la historia nos pone en el papel de Kiryu Kazuma,** un yakuza que, tras pasar diez años en prisión, regresa a su Kamurocho natal para descubrir que un viejo amigo le ha traicionado y que 10 millones de yenes de la mafia han "volado". Esto nos llevará a "patearnos" el barrio (una grandiosa recreación de Kabukicho), en una aventura de acción cuya trama principal se desarrolla de forma lineal pero que nos permite "distraernos" con multitud de tareas secundarias y minijuegos. Y más en esta edición, en la que algunos han sido revisados para hacerlos más accesibles y se han incluido varios nuevos. Aparte del UFO Catcher (la máquina del gancho), el béisbol o el pachinko, esta vez también podemos disfrutar de partidas de bolos, scalextric o MesuKing, un minijuego de lucha MMA con una jugabilidad al estilo de piedra-papel-tijera. Y hablando de lucha, el sistema de combate es otro de los aspectos que más se han mejorado. Ahora contamos con cuatro estilo de lucha muy bien diferenciados para cuando nos topemos con yakuzas enemigos, que podremos alternar en cualquier momento. Cada uno es ideal para un tipo de enemigo (o enemigos) distintos. Por ejemplo, el estilo Brawler es el indicado si queremos abarcar una gran zona, golpeando a varios enemigos a la vez; mientras que con el estilo Beast ejecutamos golpes lentos pero devastadores. Este sistema de combate viene heredado de *Yakuza 0*, al igual que el motor gráfico. Pero también hay añadidos propios, como la omnipresencia del carismático Goro Majima, que puede aparecer en cualquier rincón dispuesto a darnos una paliza (protagonizando escenas realmente cómicas). Además, incluirá 30 minutos adicionales de secuencias de vídeo, que son la "razón" por la que no se aprovecha la traducción al castellano del original . Y llegará con voces en japonés. ◘

**» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

La mejor oportunidad de introducirse en una de las mejores sagas de aventuras de acción de los últimos tiempo llega con este cuidadísimo "remake" al que sólo podemos ponerle una pega seria: que no llega con textos en castellano.



■ Hay cuatro estilos de lucha. El sistema es "heredado" de *Yakuza 0* y no estaba en el original.

■ Nos llega con textos en inglés y voces en japonés. Incluye 30 minutos de secuencia de video adicionales.

■ Gojo Majima puede "buscar pelea" en cualquier momento, dando pie a cómicas escenas.

## » SE PARECE A...

**YAKUZA 0**

La precuela argumental de *Kiwami* "cede" motor gráfico, sistema de lucha y algunos minijuegos para este "remake"

**SLEEPING DOGS: DEFINITIVE ED.**

Otro "simulador de mafioso" con ambientación oriental que fue "remasterizado" para PS4 (aunque el original era de PS3).

**Aparte de las obvias mejoras gráficas, *Yakuza Kiwami* llega con tantos añadidos que merece la pena aunque jugaras en su día el original de PS2.**

PS4 | 505 GAMES | AVENTURA GRÁFICA | 31 DE AGOSTO

# Last Day of June

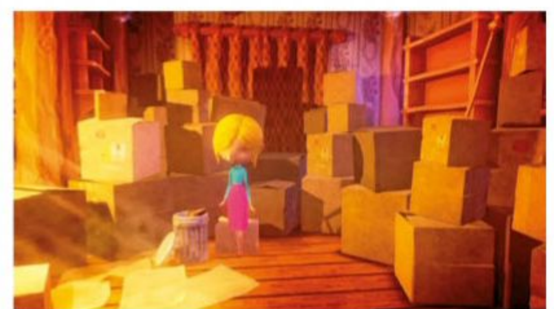
## PUZLES QUE SALVAN VIDAS

La vida de Carl y June es perfecta. Viven en un bucólico lugar en el que dan rienda suelta a su amor y a su pasión por la pintura... hasta que un día un fatal accidente acaba con la vida de June y deja a Carl en silla de ruedas. ¿Es el fin? Noooo. Gracias a la "magia" del amor, Carl podrá revivir los últimos acontecimientos antes de la muerte de su amada, intentando por todos los medios que este fatal desenlace no llegue a producirse, en una especie de "día de la marmota" en forma de preciosa aventura gráfica que os enamorará desde los primeros compases. Controlaremos principalmente a Carl, aunque también tendremos que encarnar a otros personajes que están directa o indirectamente involucrados en el accidente. El desarrollo está repleto de puzles, que básicamente consistirán en encontrar un objeto y colocarlo en su lugar correcto, aunque poco a poco la madeja se irá complicando a medida que las acciones de los cuatro personajes se vayan entrelazando en una suceción de relaciones "causa-efecto" que deberemos tener en cuenta para poder avanzar. Y todo con una estética muy especial, capaz de transmitirnos sentimientos sin diálogos, sólo mediante códigos cromáticos. ■

» SE PARECE A...: **SILENCE**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

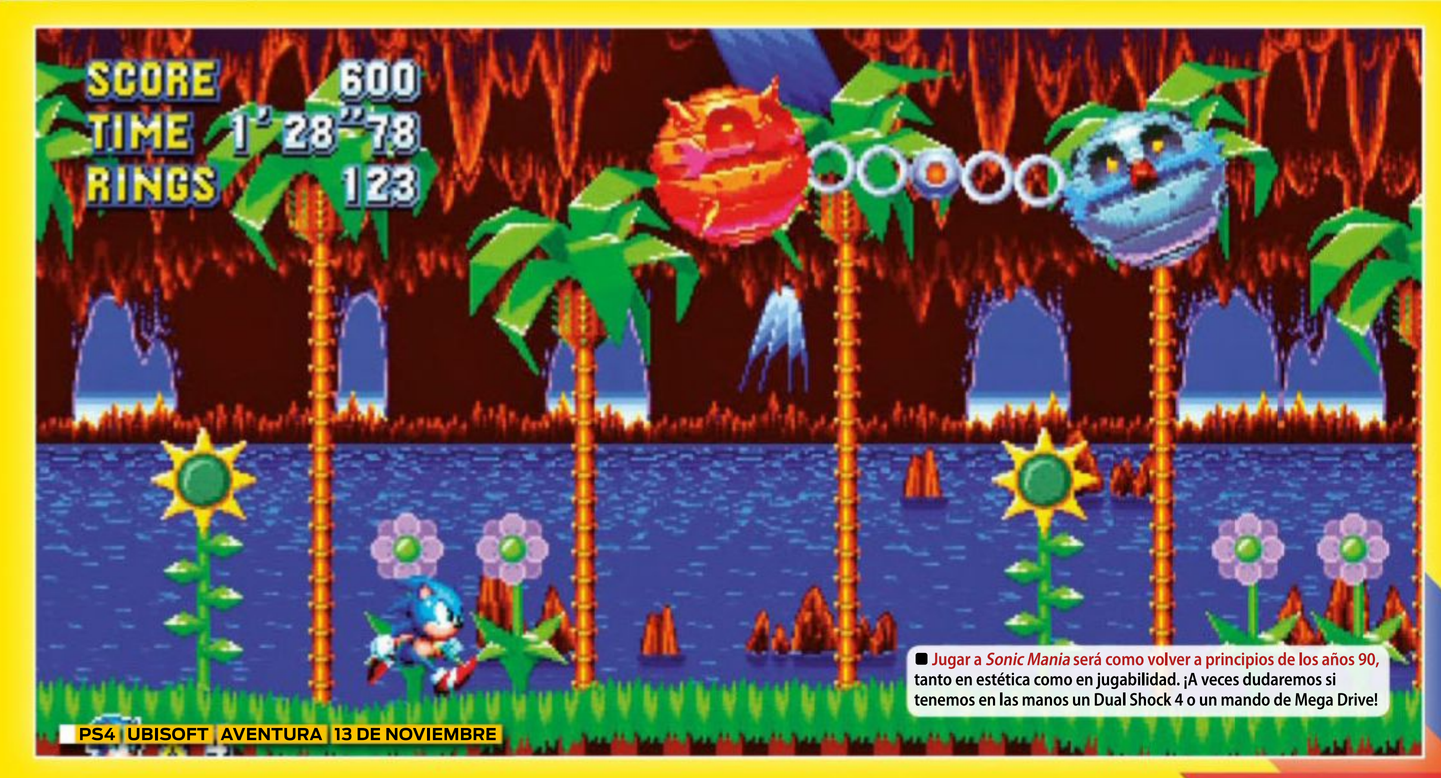


■ Revivir el último día de nuestra amada para tratar de evitar su muerte es nuestro objetivo en esta aventura gráfica con una estética que te enamorará.



■ Controlaremos a varios personajes según el momento. La interfaz es limpia y sencilla y el desarrollo es pausado y está centrado en los puzles.






Jugar a *Sonic Mania* será como volver a principios de los años 90, tanto en estética como en jugabilidad. ¡A veces dudaremos si tenemos en las manos un Dual Shock 4 o un mando de Mega Drive!

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 13 DE NOVIEMBRE

# Sonic Mania

## UN ICONO DE LAS **PLATAFORMAS** QUE REGRESA A TODA PASTILLA

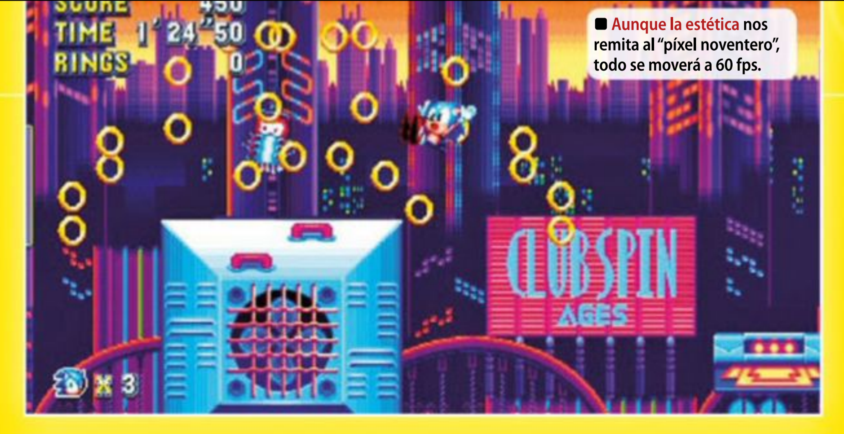
Que los plataformas "clásicos" están de vuelta tratando de reverdecer viejos laureles no nos pilla por sorpresa a estas alturas. Tenemos ejemplos de todo tipo, desde "remakes" de clásicos como los tres primeros *Crash Bandicoot* o *Wonderboy: The Dragon´s Trap* hasta recopilaciones como *The Disney Afternoon Collection* o *Mega Man Legacy Collection Vol. 2.* E incluso tenemos secuelas "espirituales" como *Yooka-Laylee.* Terreno más que abonado para el regreso, a toda velocidad, de uno de los mitos de este género. Sonic vuelve con energías renovadas y esta vez deja a un lado todo tipo de experimentos para centrarse en lo que mejor sabe hacer: atravesar pixelados niveles en 2D repletos de "loopings", secretos y caminos alternativos, cogiendo anillos como un poseso y yendo a toda mecha cuando el escenario y nuestra pericia a los mandos nos los permita.

**Desarrollado por Christian Whitehead,** Headcannon y PagodaWest Games, publicado por SEGA y supervisado por el mismísimo Sonic Team, *Sonic Mania* promete de una vez por todas una jugabilidad como la de antaño en niveles clásicos "reimaginados" (con nuevas zonas y elementos) de juegos ya conocidos como *Sonic, Sonic 2, Sonic & Knuckles* y *Sonic CD* (como por ejemplo Green Hill Zone o Chemical Plant Zone), además de fases completamente nuevas creadas para la ocasión. El desarrollo de las mismas serán en 2D aunque con excepciones como los niveles de bonus, al estilo de los de *Sonic CD.* Y para superarlas, podremos hacer uso de las distintas habilidades de Sonic (como el Spin Attack, el Spin Dash o el Drop Dash, introducido en esta entrega y que nos permitirá realizar un Spin Dash instantáneo al aterrizar tras un salto) y las de sus compañeros Tails y Knuckles (planear, trepar...). En cuanto al apartado gráfico, ya veis que imita la gloriosa estética de los juegos de Mega Drive, pero aprovechando la potencia de PS4 para optimizarla a 60 fps, con animaciones realmente fluidas. Sin duda, los fans de Sonic van a quedar encantados con *Sonic Mania.* Y más si reservaron la edición coleccionista.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

*Sonic Mania* es un plataformas hecho por y para fans de Sonic que rezuma por todos sus poros un gran respeto por la jugagilidad y la estética de los juegos clásicos. Sin duda, más de uno va a echar una lagrimilla de emoción al jugarlo.






■ Aunque la estética nos remita al "píxel noventero", todo se moverá a 60 fps.




■ Knuckles y Tails unirán sus habilidades a las de Sonic (Spin Attack, Spin Dash, Drop Dash...)



## » SE PARECE A...



CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY

Nuestro marsupial favorito lo está petando en ventas con el "remake" de sus tres primeros juegos a cargo de Vicarious Visions.



WONDERBOY: THE DRAGON'S TRAP

Un remake tan respetuoso con el original que nos permite alternar entre gráficos y sonido modernos o retro pulsando un botón.

**Sonic, Tails y Knuckles vuelven por sus fueros en niveles clásicos "reimaginados" junto a otras fases nuevas creadas para la ocasión.**

PS4 | 505 GAMES | VELOCIDAD | 31 DE AGOSTO

# Redout

## MÁS **CARRERAS** FUTURISTAS



A la estela de *Wipeout* llega pisando el acelerador a tope *Redout*, otro arcade de carreras futuristas que viene de PC y que llegará a PS4 en su edición más completa y en formato físico. *Redout* nos pondrá a los mandos de distintos tipos de naves en duras carreras que tendrán sus propias señas de identidad. Contaremos con una barra de "vida" para las naves y otra para turbo. También habrá potenciadores, pero ni serán aleatorios ni los cogeremos en carrera. Los hay de dos tipos: activos (ayudas en momentos puntuales, como escudos) y pasivos (mejoras durante toda la carrera, como tener más salud). Y tendremos que elegirlos antes de cada evento, lo que nos permite un cierto toque estratégico. Toda ayuda será poca para imponernos en unas carreras verdaderamente desafiantes (el control es exigente y la IA rival no da tregua alguna) en un surtido de modos de juego realmente potente. Aparte de las carreras sueltas y eliminatorias, contrarreloj y el modo Trayectoria (que es el principal), tendremos retos muy originales como Velocidad (pruebas cronometradas en las que el tiempo se detiene mientras circulamos por encima de una determinada velocidad) o por puntos (se tiene en cuenta nuestro "estilo" pilotando). Llega a finales de agosto. ■

» SE PARECE A...: **WIPEOUT OMEGA COLLECTION**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ Su punto fuerte estará en los modos de juego, con retos verdaderamente originales que pondrán a prueba nuestra habilidad en un total de 20 pistas.



■ Las naves serán muy variadas. Hay hasta seis fabricantes y un total de 24 modelos distintos, cada uno con sus características que se pueden potenciar.



# 25 años con CRYSTAL DYNAMICS

**El estudio responsable de sagas como *Legacy of Kain* o los últimos *Tomb Raider* celebra su 25º aniversario. Acompáñanos en este recorrido por su historia.**

Crystal Dynamics nace en 1992, creado por un grupo de veteranos del sector: Dave Morse (en su día cofundador de Amiga), Judy Lang y Madeline Canepa. Era entonces un estudio modesto en medios, no así en ambiciones: además de crear nuevas y llamativas licencias, Crystal Dynamics se encarga también de editarlas. Los primeros títulos del estudio fueron destinados a 3DO. Puede que el dispositivo no tuviera éxito, pero los juegos de Crystal Dynamics se cuentan entre lo mejor de su catálogo: *Crash N'Burn*, *Total Eclipse*, el genial *Slam N'Jam*, la notable conversión de *Samurai Shodown*... Pero hubo uno que destacó: *Gex*.

**Publicado en 1995,** *Gex*, un juego de plataformas en 2D, nació con la idea de proporcionar una mascota a 3DO, pero también para crear una licencia fresca y atractiva. Se consiguió el segundo objetivo, y el éxito de *Gex* permitió que el juego apareciera en otros sistemas, como PlayStation, Saturn o Windows. *Gex* era simpático y un poco canalla, como los grandes plataformas de anteriores generaciones. En 1998 viviría nuevas aventuras en *Gex: Enter the Gecko*, esta vez pasándose a las 3D pero sin perder un ápice de encanto.

Al cabo de un año el gecko repetiría la jugada en *Gex 3: Deep Cover Gecko* (1999), juego exclusivo de PSone que pondría fin a la saga. Pero el éxito de *Gex* no se les subió a la cabeza y siguieron creando juegos inusuales y divertidos como *Blazing Dragons* (1996), *Pandemonium* 1 y 2 (1996-1997) o *Akuji the Heartless* (1998).

**El salto a la élite de los estudios** se produjo gracias a *Soul Reaver* (1999). Crystal Dynamics

## El futuro es de Los Vengadores

Lo próximo de Crystal Dynamics va a ser un "pelotazo" en toda regla. Marvel y Square Enix firmaron un acuerdo en enero, para la producción de varios juegos sobre sus superhéroes. El primero de ellos será un juego de "Los Vengadores", creado en equipo con Eidos Montreal.

**En sus 25 años de trayectoria, Crystal Dynamics ha creado algunas de las sagas más memorables de PlayStation.**

## Los otros juegos de Crystal Dynamics

Aunque el grueso de su producción se ha centrado en productos multiplataforma que han aparecido en PlayStation, Crystal Dynamics también ha dado lugar a juegos inéditos en las consolas de Sony. Vamos a hacer un repaso por estos peculiares títulos.



**Crash N' Burn**

1993 - Un espectacular juego de carreras y acción. De lo poco destacable en el catálogo de 3DO, la plataforma de 3DO Company.



**Total Eclipse**

1993 - Pese a lo llamativo de sus gráficos, este juego para 3DO tenía el handicap de jugarse "sobre raíles".



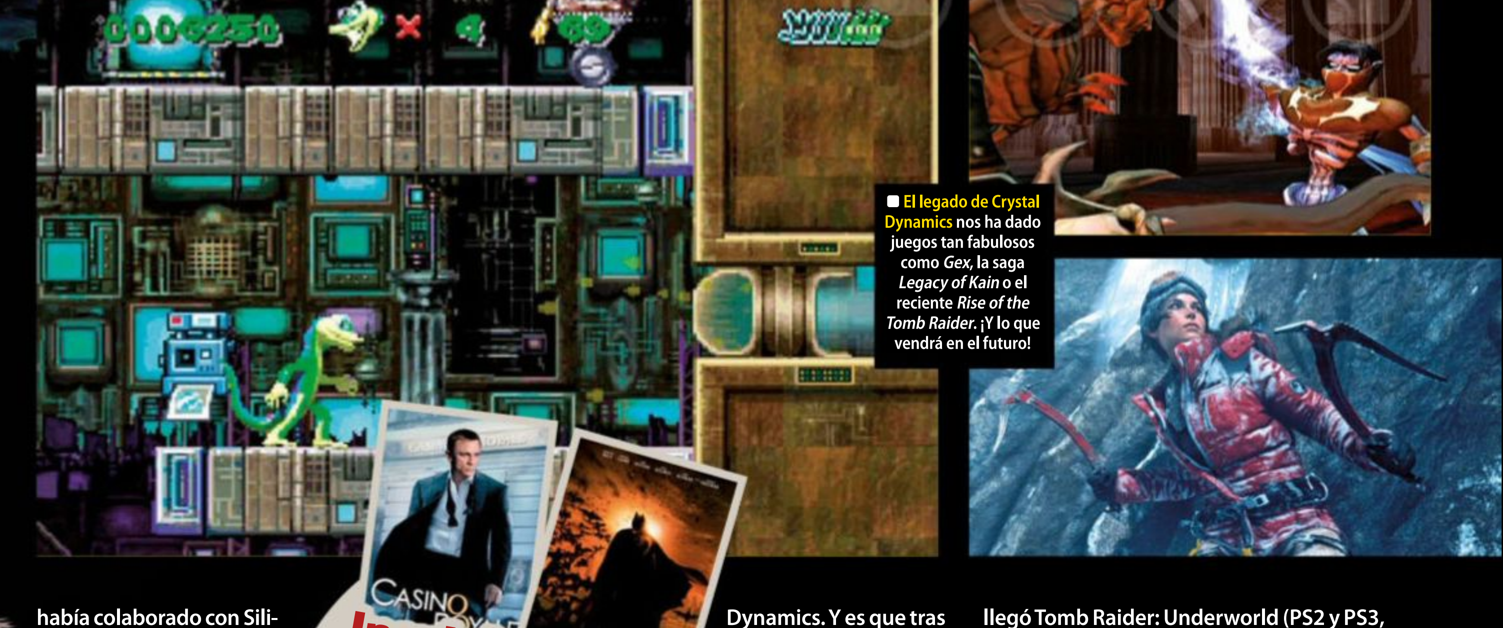
**Off-World Interceptor**

1994) - Juego de combates entre vehículos. La versión de 3DO sería remodelada para PlayStation.



**The Horde**

1994 - Lo mejor de este juego de estrategia (para Saturn y PC) eran sus secuencias de vídeo, ¡con Kirk Cameron!



El legado de Crystal Dynamics nos ha dado juegos tan fabulosos como *Gex*, la saga *Legacy of Kain* o el reciente *Rise of the Tomb Raider*. ¡Y lo que vendrá en el futuro!

había colaborado con Silicon Knights en el desarrollo y distribución de la primera entrega de *Legacy of Kain, Blood Omen* (PSone, 1996). Tras varias disputas legales, Crystal Dynamics (que había sido adquirida por Eidos) se hizo con la licencia de la saga. Todo este jaleo podría haber perjudicado al juego, pero lo cierto es que *Soul Reaver*, con su argumento shakespeariano y sus múltiples dimensiones, fue todo un exitazo. Con Amy Hennig a los mandos (mucho antes de *Uncharted*) la saga tendría tres secuelas: *Soul Reaver 2* (PS2, 2001), *Blood Omen 2* (PS2, 2002) y *Defiance* (PS2, 2003), todas imprescindibles. Por desgracia, y pese a los intentos de Crystal Dynamics por resucitar *Legacy of Kain*, la serie no tuvo continuidad en los años siguientes.

**Durante la primera década** de este siglo Crystal Dynamics lanza una serie de títulos tan dispares como acertados: juegos para niños como *Walt Disney World Quest: Magical Racing* Tour (PSone, 2000) o *102 Dálmatas: Cachorros al Rescate* (PSone); pero también "tapados" como el muy original plataformas *Whiplash* (2003, PS2) o *Project: Snowblind* (2006, PS2), un *Deus Ex* "apócrifo". Pero al igual que ocurrió con la licencia de *Legacy of Kain*, sería Eidos quien daría de nuevo un espaldarazo a Crystal Dynamics. Y es que tras el fracaso de *Tomb Raider: Angel of Darkness* (PS2, 2003), Eidos decidió que Crystal Dynamics era el estudio perfecto para reinventar la saga, y devolver a Lara al podio de los superventas. El equipo de desarrollo contó con el asesoramiento de Toby Gard, uno de los creadores originales de *Tomb Raider*. El objetivo era ofrecer un juego con aspecto y desarrollo renovados, pero que se mantuviera fiel a las raíces de acción y exploración de la primera entrega. Y así llegó *Tomb Raider: Legend* (PS2, 2006), una "gozada" de juego, que además ahondaba en la historia de Lara. La respuesta superó las expectativas, rozando los 5 millones de copias vendidas. Eidos y Crystal Dynamics coincidieron en que estaban siguiendo el rumbo correcto, si bien se les fue un poco la mano explotando a la nueva Lara. En apenas un año salió a la venta *Tomb Raider: Anniversary* (PS2, 2007), un *remake* del primer Tomb Raider, pero con el motor y las mecánicas de Legend. Y un año más tarde llegó Tomb Raider: Underworld (PS2 y PS3, 2008), secuela de Legend. Underworld era un buen juego, pero el público estaba algo saturado de Lara Croft: vendió 2,6 millones de copias, mucho menos que Legend. En 2009, tras la compra de Eidos por Square Enix, Crystal Dynamics se centra en idear un nuevo comienzo para la arqueóloga.

**En el año 2010 volvió Lara,** que no *Tomb Raider*. *Lara Croft y el Guardián de la Luz* (2010) fue un juego de acción con vista isométrica, cuya buena acogida propició una secuela en 2014 (*Lara Croft and the Temple of Osiris*, PS4). Hubo que esperar hasta 2013 ver el regreso de *Tomb Raider*, ¡y qué regreso! El juego más espectacular de la saga nos mostró la lucha por sobrevivir de una joven Lara, con un magnífico guión de Rhianna Pratchett. Casi 9 millones de copias vendidas confirmaron la maestría de Crystal Dynamics. En 2015 llegó *Rise of the Tomb Raider*, una grandiosa secuela que, lamentablemente, pasó más desapercibida y no vendió ni la mitad que su predecesor. Lara se merece quizás otro descanso, mientras nos preparamos para el próximo proyecto de Crystal Dynamics: un juego sobre *Los Vengadores*, fruto del acuerdo entre Square y Marvel para producir juegos sobre sus héroes. Y conociendo a este estudio, es casi seguro que nos regalarán otra de sus obras maestras.

## Inspirándose en Bond y Batman

Para crear *Tomb Raider* (2013) en Crystal Dynamics quisieron mostrar cómo Lara se convierte en heroína. Darrell Gallagher, jefe del estudio, escogió como referencias dos películas concretas: *Casino Royale* (2006), con un Bond primerizo, y *Batman Begins* (2005) y su origen del Hombre Murciélago.

## Una larga lista de cancelaciones

Crystal Dynamics tiene un amplio historial de títulos que nunca vieron la luz: *Downfall* (PS3), *Cyber Clash* (3DO), *Ghost Rider* (PSone) o *Dead Sun* (PS3), reboot de la saga Legacy of Kain. También fue descartado Ascension, un *Tomb Raider* con enemigos gigantes como en *Shadow of the Colossus*.



**Samurai Shodown**
1995 - Crystal Dynamics fue responsable de adaptar a 3DO el aclamado (y sangriento) juego de lucha de SNK.





**Solar Eclipse**
1996 - Matamarcianos para Saturn, también sobre raíles. Toda una "plaga" en las consolas de 32 bits.



**Slam 'N Jam**
1995 - En la etapa final de 3DO la consola recibía este magnífico juego de baloncesto. ¡Un verdadero incunable!



**Mad Dash Racing**
2002 - El único título que Crystal Dynamics hizo en exclusiva para Xbox fue este juego de carreras con animales.



**Lara Croft: Relic Run**
2015 - Gracias a Crystal Dynamics Lara tiene su propio "endless runner", destinado a smartphones y tablets.

# Cronología en PlayStation

## A lo largo de más de dos décadas, Crystal Dynamics ha producido 27 juegos para las consolas de Sony, siendo algunos de ellos auténticas obras maestras.



12-1995 • PLAYSTATION
### GEX
El gecko más famoso de los videojuegos se estrenó en este simpático plataformas 2D, con animación y fondos prerrenderizados. Disponible en PS Store.

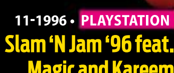


08-1995 • PLAYSTATION
### Total Eclipse Turbo
Este *port* del juego original de 3DO era un matamarcianos tridimensional, con gráficos muy vistosos pero de jugabilidad limitada al desarrollarse sobre raíles.



11-1995 • PLAYSTATION
### Off-World Interceptor Extreme
Versión del juego de combates entre coches aparecido en 3DO, con ajustes en la jugabilidad para hacerla más arcade.

11-1996 • PLAYSTATION
### Titan Wars
El juego aparecido en Saturn como Total Eclipse cambió su nombre en PSOne, pero manteniendo el mismo concepto de matamarcianos sobre raíles. Para olvidar.





11-1996 • PLAYSTATION
### Slam 'N Jam '96 feat. Magic and Kareem
Otro port de 3DO, esta vez un entretenido juego de baloncesto con sprites en 2D en escenarios tridimensionales.

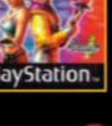
11-1996 • PLAYSTATION
### Blazing Dragons
Aventura interactiva basada en la serie de televisión del mismo nombre, con un sentido del humor muy MontyPython (e incluyendo la voz de uno de sus miembros, Terry Jones).

10-1996 • PLAYSTATION
### 3D Baseball
Este juego, inédito en Europa, nos proponía jugar una liga americana completa con dos estilos: arcade controlando a jugadores o siendo managers de un equipo.



10-1996 • PLAYSTATION
### Pandemonium
Jugabilidad 2D y gráficos tridimensionales en uno de los plataformas más recordados de PSone, protagonizado por un simpático arlequín y una bruja algo novata.





10-1997 • PLAYSTATION
### Pandemonium 2
Crystal Dynamics apostó fuerte por esta secuela, haciéndola más variada, espectacular y sobre todo más psicodélica. Ambas entregas están disponibles en PS Store.

01-1998 • PLAYSTATION
### Gex: Enter the Gecko
Como venía siendo habitual en los plataformas de la época, *Gex* dio el salto a las 3D en su siguiente juego. Un cambio que le sentó de perlas, en un juegazo disponible en PS Store.



12-1998 • PLAYSTATION
### Akuji the Heartless
En Crystal Dynamics quisieron ponerse "serios" con este juego de acción, que reciclaba el motor y varios assets de *Gex: Enter the Gecko*. Un título olvidable.



04-1999 • PLAYSTATION
### Gex 3: Deep Cover Gecko
Gex regresó en una tercera aventura, con novedades como los vehículos y que recuperaba elementos del primer juego, con resultados simplemente pasables. Está a la venta en PS Store.





05-1999 • PLAYSTATION
### Legacy of Kain: Soul Reaver
Reinvención de la saga *Legacy of Kain*, con salto a las 3D y una jugabilidad adelantada a su tiempo. Una obra maestra.

06-2000 • PLAYSTATION
### Disney World Quest: Magical Racing Tour
Los personajes de Disney también se apuntaron a los juegos de karts, con este divertido título ambientado en sus mejores atracciones.



11-2000 • PLAYSTATION
### 102 Dálmatas: Cachorros al Rescate
Un entretenido plataformas dirigido al público más infantil, basado en la película del mismo nombre.

11-2001 • PS2
### Soul Reaver 2
Raziel retomó su enfrentamiento contra Kain en esta secuela. No fue un salto de gigante respecto al juego de PSone, pero su guión y desarrollo hacen de él un gran juego.



03-2002 • PS2
### Blood Omen 2
Este juego devolvió el protagonismo a Kain, en una aventura más centrada en la acción. Es una historia alternativa, que no forma parte del argumento de la saga.

11-2003 • PS2
### Legacy of Kain: Defiance
Raziel y Kain eran los dos protagonistas jugables de *Defiance*. La saga se despidió por todo lo alto, con un juego trepidante que cerraba todos los cabos sueltos y nos despedía de los personajes.



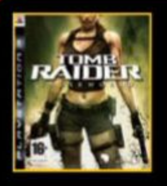
03-2004 • PS2
### Whiplash
Redmond y Spanx, un conejo y una comadreja encadenados eran los héroes de un plataformas que no se "cortaba" a la hora de denunciar la crueldad animal.

03-2005 • PS2
### Project: Snowblind
Secuela espiritual de *Deus Ex: Invisible War* (y ambientada en ese mismo universo), ***Project: Snowblind*** fue un shooter subjetivo bastante "disfrutón" pero de escasa duración.



04-2003 • PS2
### Tomb Raider: Legend
Tras el "chasco" de *Angel of Darkness*, Crystal Dynamics se hizo con las riendas de la saga *Tomb Raider*. Legend arrasó en ventas y devolvió la grandeza a la serie.

06-2007 • PS2
### Tomb Raider: Anniversary
Para celebrar el décimo aniversario de *Tomb Raider*, Crystal Dynamics lanzó este *remake* del primer juego, con el motor gráfico de *Legend*.



11-2008 • PS2, PS3
### Tomb Raider: Underworld
Pese a ser un buen juego, *Underworld* no obtuvo la repercusión deseada. La saga volvería a "reiniciarse" en 2013.



08-2010 • PS3
### Lara Croft and the Guardian of Light
Un *spin-off* de la saga principal, centrado en la acción cooperativa (junto guerrero maya Totec) bajo perspectiva isométrica.



03-2013 • PS3, PS4
### Tomb Raider
Nuevo comienzo para Lara, esta vez tomando como punto de partida su primera gran aventura. Una maravilla que nos mostró el lado más humano de esta heroína.



12-2014 • PS4
### Lara Croft and the Temple of Osiris
Nueva aventura isométrica, esta vez con soporte para cuatro personajes simultáneos: Lara, Carter, Isis y Horus.



10-2015 • PS4
### Rise of the Tomb Raider
La secuela de *Tomb Raider* llevó a Lara a Siberia. Un gran juego con ventas discretas por la exclusividad temporal en Xbox One.





Género:
**PLATAFORMAS**
Desarrollador:
**CRYSTAL DYNAMICS**
Editor:
**CRYSTAL DYNAMICS**

Disponible en PlayStation Store:
**4,99 €**


JUGADORES
**1**


INSTALACIÓN
**118 MB**


TEXTOS
**INGLÉS**


VOCES
**INGLÉS**











ESTE **LAGARTO** ES UN HÉROE DE INFARTO

# Gex

## El gecko más famoso de la historia de los videojuegos (vale: el único gecko) fue protagonista de uno de los mejores plataformas de PSone.

Cuando le advirtieron sobre los peligros de "la caja tonta", seguro que Gex pensaba en otra cosa. Mientras disfrutaba de su tele (¡la más grande del mundo!), este gecko se vio atrapado en la pantalla. Ahora tiene que recorrer varios mundos televisivos para dar con la salida, no sin antes ajustar cuentas con el responsable de todo este jaleo, su archienemigo Rez.

**Con la llegada de PlayStation** y el resto de consolas de 32 bits se dio un fenómeno peculiar. Antes de producir juegos con polígonos y escenarios tridimensionales, hubo una hornada de títulos (sobre todo plataformas) en 2D, al estilo de la generación anterior, con novedades como efectos de luz, objetos en 3D o una mayor resolución. El resultado fueron juegos que combinaban lo mejor de ambas generaciones, con maravillas como *Gex*. Crystal Dynamics se estrenó en PlayStation con un plataformas que ya avanzaba las señas de identidad del estudio: juegos siempre divertidos, con mucho carisma y originales. Gex, el descarado protagonista de este juego, era un lagarto "con retranca", que cada dos por tres suelta un chascarrillo (en inglés y con la voz del comediante Dana Gould). Un sentido del humor que sienta como un guante al juego, con varios mundos y niveles genialmente ambientados en escenarios televisivos. Unos escenarios enormes, unidos a un perfecto control del "prota", haciendo que sintamos ese cosquilleo tan particular que da disfrutar de un buen plataformas. Y además de la vieja escuela: la dificultad de *Gex*, sin ser un abuso, propone retos a los jugadores más insistentes. Conseguir todos los insectos, mandos a distancia y secretos del juego es una proeza que no está al alcance de cualquiera. 22 años después *Gex* sigue siendo un juego magistral: os invitamos a comprobarlo, ya que está disponible en PS Store. Y quién sabe: quizás con la fiebre de remakes y regresos de mascotas, alguien se acuerde de este canalla verde y lo traiga de vuelta a las consolas.



¡Lagarto, lagarto! La primera aventura de Gex dio lugar a un trilogía de auténticos juegazos.

## VIAJE AL INTERIOR DE LA **TELEVISIÓN**

Para escapar de las garras de Rez y volver a la realidad, el bueno de Gex antes ha de recorrer una serie de mundos, ambientados en géneros televisivos como los dibujos animados, el terror o las aventuras selváticas.



1 **MUNDOS.** El juego tiene cinco mundos (divididos en varios niveles), y un sexto mundo extra si completamos todas las fases de bonus.



2 **HABILIDADES.** Como buen gecko, Gex puede adherirse a cualquier superficie, dar coletazos o usar su lengua para atrapar objetos.



3 **JEFAZOS.** Al final de cada mundo nos espera un jefe final que debemos derrotar. Este es The Flatulator... ¡y ya podéis imaginar cuál es su poder!

# STAFF


**REDACCIÓN**
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

**Redacción:** Borja Abadíe.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, David Alonso, Javier Parrado, Bruno Sol, Alejandro Alcolea, Sara Fargas, Miguel Ángel Sánchez, Javier Gómez Ferrero.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

**CONTACTO REDACCIÓN playmania@axelspringer.es**

**EDITA**
axel springer
**AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.**

**EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO**
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

**EQUIPO DE DIRECCIÓN**
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

**PRODUCCIÓN** Ángel López

**DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES** Nuria Gallego

**SOCIAL MEDIA** Nerea Nieto

**SISTEMAS / IT**
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

**ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD**
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

**SERVICIOS GENERALES** Marga Nájera

**DIRECCIONES Y CONTACTO**

**AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.**
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

**CONTACTO PUBLICIDAD**
publicidadaxel@axelspringer.es

**CONTACTO SUSCRIPCIONES**
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

**CONTACTO MARKETING**
marketing@axelspringer.es

**DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA**
**SGEL.** 916 576 900

**DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL**
**Urbano Press.** 211 544 246

**TRANSPORTE** Boyaca. 917 478 800

**IMPRIME** ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

**Revista miembro de ARI**
**Auditada por AIMC**







# Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 15 DE SEPTIEMBRE

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

## ¡LA VUELTA AL COLE!

Termina el verano pero... ¡alegrad esas caras! Nos esperan unos meses de auténtico infarto hasta la campaña navideña con juegazos como *FIFA 18, NBA 2K18, Star Wars Battlefront II, Call of Duty WWII, Assassin´s Creed Origins, Wolfenstein II: The New Colossus*... Os hablaremos de todos ellos en el próximo número.

» REPORTAJE

## ¡A JUGAR EN COMPAÑÍA!

Descubre los mejores juegos para disfrutar en cooperativo que vienen: *Anthem, Monster Hunter World, A Way Out...*

» COMPARATIVA

## CLÁSICOS DE LOS PLATAFORMAS PUESTOS AL DÍA

Pondremos frente a frente a clásicos plataformeros que han renacido con energías renovadas en PS4 como Crash Bandicoot, Sonic, Rayman, Ratchet & Clank. ¿Cuál de ellos es el mejor?

» MINIGUÍA

## UNCHARTED EL LEGADO PERDIDO

Aunque no esté Nathan Drake, el nuevo *Uncharted* es una aventura a la altura de esta prestigiosa saga y se merece una de nuestras guías.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4




Claves para completar las aventuras al 100%

CONTROLES

**CONTROLES:**
**Cruceta**: Mover el cursor en los menús
**Stick izquierdo / Cruceta**: Mover el personaje
**L2:** Guardar / Cargar
**R2**: Cambiar de héroe
■: Atacar
▲: Inventario
●: Cancelar
✖: Saltar
**Options / Start**: Pausa

# INFORMACIÓN BÁSICA

## CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

En ***Crash Bandicoot*** no hay nada de lo que estar especialmente pendiente para conseguir el trofeo platino. 1

**Nuestra recomendación** es que la primera vez que completes cada misión lo hagas **destruyendo todas las cajas** y consiguiendo todas las gemas que se puedan.

**Nada más completar la fase vuelve a repetirla** para completarla en el modo contrarreloj consiguiendo como puntuación una reliquia de oro como mínimo.

**Es mejor hacerlo así,** repitiéndola antes de pasar a otra, para que sea más fácil recordar las rutas, los patrones de los enemigos…

**Finalmente completa los niveles secretos** y cuando consigas el 100% podrás acceder a un final secreto.

## MÁSCARA AKU AKU

La **Máscara Aku Aku** será el compañero de viaje de los protagonistas. Esta máscara sirve para protegernos de los daños del enemigo. Si llegamos a conseguir tres máscaras el personaje se volverá invulnerable y correrá de forma más rápida durante unos segundos. 2

## POTENCIA DE SALTO

Uno de los aspectos a tener más en cuenta en esta entrega es la de la potencia de los saltos. El hecho de **pulsar más o menos el botón de salto** hará que el personaje salte más o menos, algo que es muy importante tener en cuenta en muchos de los niveles de esta entrega. Algunos saltos requerirán una altura y distancia exacta para completarlos y para llegar a dominarlos te hará falta práctica.

1


2

# GUÍA PASO A PASO

## N. SANITY BEACH

**CAJAS:** 49.

**TIEMPO A BATIR:** 0:28:26.

En la bifurcación del final ve primero por la derecha y luego hacia atrás por la izquierda para encontrar todas las caja.
En el **modo contrarreloj,** golpea al cangrejo que está antes de las escaleras para que rompa la caja de tiempo de la derecha. En la bifurcación ve por la derecha para romper algunas cajas de tiempo mientras llevas activada la **Máscara Aku Aku.** 1



## JUNGLE ROLLERS

**CAJAS:** 43.

**TIEMPO A BATIR:** 0:48:12.

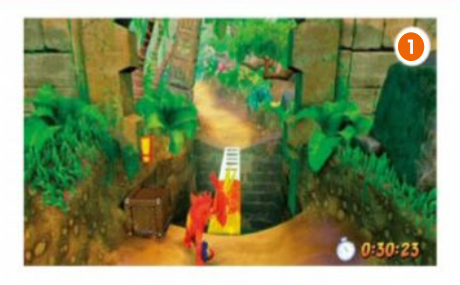
Para conseguir las cajas te hará falta la **Gema verde** que se consigue en el nivel **Lost City**.
En el **modo contrarreloj** será obligatorio conseguir las tres Máscaras Aku Aku para correr el tramo final a tiempo. 2

## THE GREAT GATE

**CAJAS:** 38.

**TIEMPO A BATIR:** 0:53:29.

Para conseguir las cajas te hará



falta la **Gema amarilla** que se consigue en el nivel **The Lab.**
En el **modo contrarreloj** ajusta los saltos lo más posible para no subir demasiado. Salta encima de la segunda tortuga que verás tras subir por la segunda torre para romper la caja de tres segundos y en el tramo final déjate golpear por el primer tronco para luego pasar corriendo. 3

## BOULDERS

**CAJAS:** 16.

**TIEMPO A BATIR:** 0:49:44.

Todas las cajas son fáciles de localizar y el único tramo complicado son las columnas en la zona de los abismos aunque están fijas en la zona central.

## UPSTREAM

**CAJAS:** 36.

**TIEMPO A BATIR:** 0:49:95.



Para conseguir las cajas te hará falta la **Gema naranja** que se consigue en el nivel **Generator Room.** 4
Para completar el **modo contrarreloj** a tiempo tendrás que saltar en las cajas de tiempo que verás en varios islotes y aprovechar el impulso para llegar a la roca o planta que hay más adelante.

## JEFE: PAPU PAPU

Para derrotar a este jefe ve siempre hacia su izquierda. Espera a que golpee con la vara en el suelo para que comience a hacerla girar en el sentido de las agujas del reloj, y salta sobre su espalda para golpearle.
Repite este mismo patrón hasta que logres derrotarle y conseguirás el **Trofeo Popó para Papu.** 5

»











## » ROLLING STONES

**CAJAS:** 87.

**TIEMPO A BATIR:** 0:50:35.

Un nivel muy sencillo.
Eso sí, para conseguir las cajas necesitarás tener la **Gema naranja** que se consigue en el **nivel Toxic Waste**. 6

## HOG WILD

**CAJAS:** 24.

**TIEMPO A BATIR:** 0:47:53.

En este nivel de obstáculos verás todas las cajas según avances, así que es fácil.
Sin contar las maderas con pinchos, **tendrás que esquivar a los enemigos** con escudos y los cerdos trinchados de la siguiente forma:
derecha, izquierda, derecha, derecha, izquierda, derecha, salta, pasa por debajo, salta y derecha. 7



## NATIVE FORTRESS

**CAJAS:** 48.

**TIEMPO A BATIR:** 2:25:87.

Para conseguir todas las cajas te hará falta la **Gema roja** que podrás encontrar en el nivel **Slippery Climb**.
En este nivel solo hay dos Máscaras Aku Aku por lo que puedes aprovecharlas para recibir algún golpe y ganar tiempo. Cuando llegues a las zonas de las maderas giratorias tendrás que saltar y golpear para que la de arriba vaya girando mientras caes a la de abajo y así ganarás un poco de tiempo. 8

## UP THE CREEK

**CAJAS:** 48.

**TIEMPO A BATIR:** 1:20:25.

Para conseguir todas las cajas de este nivel tendrás que activar una **caja con el símbolo "!"**. La verás en el lado izquierdo según avanzas.
Una vez activada, vuelve atrás y, cuando estés bajando por el tronco de un árbol, verás un par de cajas a la izquierda que debes romper. 9



## JEFE: RIPPER ROO

Para vencer a este jefe tendrás que calcular bien el tiempo que tarda en saltar, cuando van a moverse las cajas de TNT y cuanto tardan en explotar.
El patrón del jefe es el mismo hasta que le golpeas.
En la esquina de arriba a la izquierda nunca salta, por lo que es un buen punto para aprovechar y aprenderte su patrón de salto o esperar a que lleguen cajas de TNT para activarlas y hacer que exploten cuando pasen a su lado y hagan el trabajo por ti.
Repite este mismo patrón hasta derrotarle y al lograrlo conseguirás el **Trofeo Ripper acabado**. 10






## THE LOST CITY

**CAJAS:** 82.
**TIEMPO A BATIR:** 1:56:12
**ESPECIAL:** GEMA VERDE.

Comienza el nivel realizando un salto por fuera del muro para caer al otro lado y rompe las dos primeras cajas. Avanza hasta la primera bandada de murciélagos y rompe las cajas de la cueva para encontrar la primera **cara de Coco**. En el siguiente pasillo salta para romper un **interruptor oculto** que activa una caja un poco más adelante del primer punto de control para conseguir la primera **cara de N. Brio**. En el pasillo de la siguiente bandada verás la segunda **cara de Coco**.

**Tras el siguiente punto de control verás un lagarto** en el que debes saltar para alcanzar la segunda **cara de N. Brio**. Sube por la pared de las baldosas móviles y activa el interruptor que de tu izquierda. Se abrirá una verja arriba del todo para que tengas acceso a la zona en la que está la tercera **cara de N. Brio**. Completa la pantalla de bonus para alcanzar 42 cajas.

**Cuando vuelvas al nivel sigue destruyendo cajas** y junto a la plataforma de Coco verás la caja que debes romper para conseguir la tercera **cara de Coco**. Cuando completes el nivel de bonificación tendrás 79 cajas. Las últimas tres cajas las verás en el tramo final: asegúrate de saltar sobre el último lagarto para activar el interruptor que desbloquea las dos últimas antes de completar el nivel. (11)

## TEMPLE RUINS

**CAJAS:** 67.
**TIEMPO A BATIR:** 1:32:61.

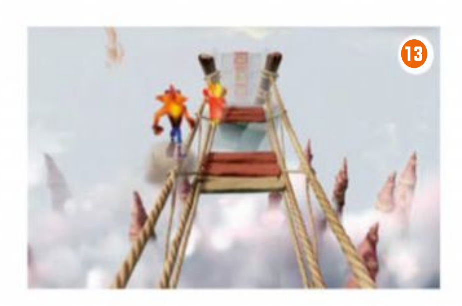
Al comienzo del nivel asegúrate de saltar en la caja trampolín para llegar a una caja que está oculta. Tras el segundo punto de control llegarás a una zona en la que hay una fila de manzanas que van hacia la izquierda, cruza por el puente invisible para llegar a una zona con más cajas (12). En la misma plataforma de las manzanas verás otra caja en la que debes saltar para llegar a otra oculta.

## ROAD TO NOWHERE

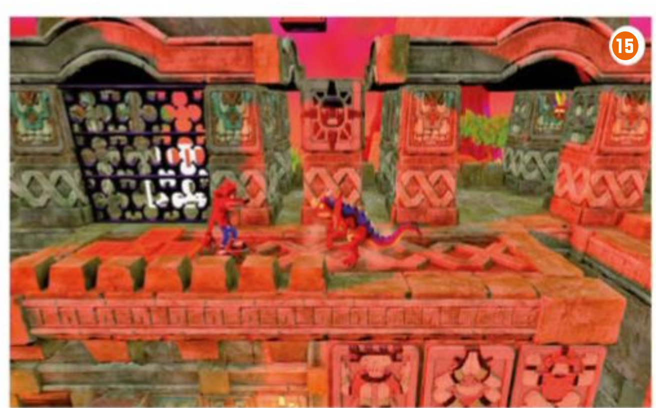
**CAJAS:** 42.
**TIEMPO A BATIR:** 1:03:26.

Te hará falta la **Gema roja** que se consigue en el nivel **Slippery Climb**. Las tablas marrones se caerán a los pocos segundos de situarte en ellas y las tablas rotas se romperán en cuanto caigas en ellas y morirás. Si tienes problemas para completar el nivel no dudes en intentar avanzar por las cuerdas que sujetan el puente. (13) »









## BOULDER DASH

**CAJAS:** 35.

**TIEMPO A BATIR:** 1:24:61.

Para lograr las cajas necesitas la **Gema morada** que se consigue en el **nivel Lights Out**. Otro nivel de persecución. En este caso las columnas se moverán un poco, aunque para llegar a todas tendrás que realizar un salto con la máxima potencia y es más fácil calcularlo. El nivel de bonificación de la gema está junto a la meta. (14)

## SUNSET VISTA

**CAJAS:** 90.

**TIEMPO A BATIR:** 4:10:04

**ESPECIAL:** LLAVE 1.

Pese a que hay muchas cajas, todas son muy fáciles de encontrar. Según escales la pared del fondo del lado derecho encontrarás la primera **cara de Coco** en el lado derecho.
Tras escalar por la pared en el lado izquierdo verás unas cajas que deberás hacer de aparecer pulsando el **interruptor** que está flotando en el aire. Para ello tendrás que esperar a que el lagarto se ponga debajo y saltar sobre él. Al romper estas cajas encontrarás la primera **cara de N. Cortex**. (15)
La segunda **cara de N. Cortex** la verás flotando en el aire, junto a una **vida de Crash**. Para llegar a ella tendrás que saltar encima de unas cajas que verás entre un par de paredes móviles. Sigue avanzando hasta ver unas rocas que giran en círculos y, cuando llegues al grupo del fondo, ve por el camino de las verjas para encontrar la tercera **cara de N. Cortex**. La pantalla de bonificación está un poco más adelante y el hecho de completarla hará que consigas el **Trofeo La demencial prueba de Cortex** cuando completes el nivel.
Tras completar la fase de bonificación avanza un poco más y en la primera caja que verás está la tercera **cara de Coco**. Su nivel de bonificación está un poco más arriba.

## JEFE: KOALA KONG

Esquiva las rocas que lanza el enemigo y ten mucho cuidado con los TNT que irán cayendo en la zona. Tras un par de rocas lanzará una más pesada que se quedará en tu zona y se la tendrás que devolver con un golpe cuando no esté cubierto por la vagoneta. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Koala bajo Kongtrol**. (16)












## HEAVY MACHINERY

**CAJAS:** 86.
**TIEMPO A BATIR:** 1:57:52.

Tras explotar el primer TNT del nivel, avanza un poco más y déjate caer por el hueco que verás entre dos enemigos voladores. De este modo podrás llegar a una zona en la que verás la primera **cara de N. Brio** 17.

El resto de caras y cajas se ven a simple vista por lo que no te costará completar el nivel al 100%.

## CORTEX POWER

**CAJAS:** 42.
**TIEMPO A BATIR:** 0:43:98.

No podrás conseguir las cajas hasta que te hagas con **Gema azul** que se consigue en el **nivel Toxic Waste**.

Cuando llegues a la primera bifurcación ve por cualquiera de los dos lados (da igual el camino) y luego vuelve hacia atrás en la otra. En la segunda bifurcación ve hacia la derecha para activar un interruptor. 18

## GENERATOR ROOM

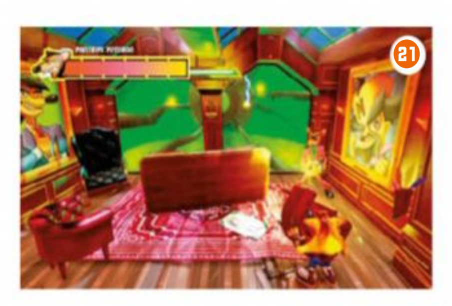
**CAJAS:** 52.
**TIEMPO A BATIR:** 1:08:37.
**ESPECIAL:** GEMA NARANJA.

Es un nivel muy sencillo y sin caminos secundarios, todas las cajas se localizan fácilmente. Para conseguir la **Gema naranja** debes completar el nivel sin morir. Mucho cuidado con los TNT y las plataformas. 19

## TOXIC WASTE

**CAJAS:** 39.
**TIEMPO A BATIR:** 1:03:47.
**ESPECIAL:** GEMA AZUL.

Un nivel muy fácil que consiste en un pasillo recto. Es imposible no ver alguna de las cajas y el único peligro será un enemigo que lanza barriles rodantes y saltarines, calcula el bote de los últimos para que no te caigan encima. 20



## JEFE: PINSTRIPE POTOROO

Ocúltate tras la silla de la izquierda y espera a que el jefe cruce por el medio de la zona para golpearle. Repite esta acción cuatro veces. Para el resto del combate ocúltate tras la silla de la derecha y espera a que se le encasquille el arma para atacarle. Cuando le derrotes ganarás el **Trofeo Puturrú de Potoroo**. 21

## THE HIGH ROAD

**CAJAS:** 45.
**TIEMPO A BATIR:** 1:13:29.

Otro nivel basado en un puente suspendido. Es más fácil que el anterior pero tendrás que hacer uso de las tortugas que hay en ciertas zonas para poder saltar más alto y seguir avanzando. 22

»







» **SLIPPERY CLIMB**

**CAJAS:** 51.
**TIEMPO A BATIR:** 3:00:47.
**ESPECIAL:** GEMA ROJA.

Todas las cajas se ven a simple vista y en tres de ellas encontrarás **tres caras de N. Brio** para acceder a la pantalla de bonus. El único problema de esta misión son las **plataformas giratorias**, ten mucho cuidado con la oscilación de algunas. 23

**LIGHTS OUT**

**CAJAS:** 15.
**TIEMPO A BATIR:** 1:20:67.
**ESPECIAL:** GEMA MORADA.

Para conseguir la **Gema morada** hace falta tener la **Gema amarilla** que se consigue en el **nivel The Lab**.
Este nivel está a oscuras y para avanzar te hará falta la Máscara Aku Aku para iluminar la zona. Si te golpean o si pasa demasiado tiempo se terminará apagando. Según avances verás una plataforma que te lleva a la zona en la que conseguirás algunas cajas para desbloquear la **Gema morada**. 24

**JAWS OF DARKNESS**

**CAJAS:** 112.
**TIEMPO A BATIR:** 1:59:21.
**ESPECIAL:** LLAVE 2.

Necesitas la **Gema azul** que se consigue en **Toxic Waste**.
Cuando subas en la plataforma de la gema azul llegarás a una zona con dos cajas metálicas. Sube a ellas para golpear una caja que está fuera de pantalla. Cuando completes el camino de la gema azul tendrás 49 cajas y dos caras.
Tras el siguiente punto de control verás una **serpiente**. Debes saltar sobre ella y no golpearla o romperá las cajas del fondo y perderás la segunda **cara N. Cortex**. Sigue el rastro de manzanas que verás a la izquierda para llegar a la zona en la que está la tercera **cara de N. Cortex** y su pantalla de bonificación. Al terminar, tendrás 85 cajas y por completarla conseguirás el **Trofeo La terrorífica prueba de Cortex** al terminar el nivel.
En la siguiente plataforma verás un par de cajas más y en ellas está la última **cara de Coco**. Un poco más adelante verás su pantalla de bonus. 25

**CASTLE MACHINERY**

**CAJAS:** 27.
**TIEMPO A BATIR:** 2:37:61.

Un nivel muy fácil: todas las cajas se ven según avanzas. 26











## JEFE: DR. NITRUS BRIO

El jefe tiene dos frascos en sus manos, el de color verde hace aparecer una especie de babosas y el morado genera una explosión al impactar. Para derrotarle debes saltar encima de las babosas y esquivar los frascos cuando los lance hacia tu posición. Cuanta más vida le quites más frascos usará de una vez. Cuando ya solo le quede un punto de vida se transformará y tendrás que saltarle en la cabeza desde las piedras que caerán en la zona. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Nitrus fracasado**. 27

## THE LAB

**CAJAS:** 36.
**TIEMPO A BATIR:** 0:56:22.
**ESPECIAL:** GEMA AMARILLA.

Un nivel de tipo pasillo, en el que tendrás que ir pulsando interruptores para abrir camino. Verás todas las cajas según avances y a los científicos que llevan guantes eléctricos tendrás que esquivarles saltando por alguno de sus lados. 28

## JEFE: DR. NEO CORTEX

Para derrotarle tendrás que esquivar las bolas de energía de color morado y gris y golpear las de color verde para atacarle. Las de color morado irán en línea recta a tu posición y las de color gris se moverán lateralmente por lo que tendrás que saltarlas o no según avancen. Cuando ya solo le queden dos golpes de vida lanzará cinco bolas moradas seguidas y luego la verde. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Cortex N. Efasto**. 29

## NIVEL SECRETO: WHOLE HOG

**CAJAS:** 24.
**TIEMPO A BATIR:** 30:44

Para poder acceder a este nivel debes haber conseguido la **Llave 1** (Sunset Vista).
Sigue el mismo esquema que Hog wild. En este caso debes pasar a los enemigos y los cerdos trinchados de la siguiente forma: izquierda, pasa por debajo, pasa por debajo, izquierda, salta, izquierda, derecha, pasa por debajo, derecha. 30



## NIVEL SECRETO: FUMBLING IN THE DARK

**CAJAS:** 18.
**TIEMPO A BATIR:** 1:57:68.

Para poder acceder a este nivel debes haber conseguido la **Llave 2** (Jaws of Darkenss).
El nivel sigue el mismo esquema que Lights out, un pasillo oscuro en el que tendrás que ir cogiendo las Máscaras Aku Aku para ver el camino. 31



# TROFEOS

## PLATINO

### ¡EL INTRÉPIDO CRASH BANDICOOT!

**Consigue todos los trofeos de Crash Bandicoot.**

Consigue el resto de trofeos.

## ORO

### NITRUS FRACASADO

**Derrota a N. Brio.**

Automático durante la historia.

### CORTEX N. EFASTO

**Derrota a N. Cortex.**

Automático durante la historia.

### MÁS GEMAS SON MEJOR QUE NINGUNA

**Obtén 13 gemas.**

Ver La ruta de gemas definitiva.

### LA RUTA DE GEMAS DEFINITIVA

**Obtén 26 gemas.**

Para conseguir las gemas de cada nivel tendrás que completarlos rompiendo todas las cajas. Algunos de los niveles requieren que tengas las gemas de colores.

### ¡LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO!

**Consigue 26 reliquias (de oro o mejores).**

Para conseguirlas deberás completar el nivel  en el tiempo que marca el juego.

### VALE TODO

**Derrota a 5 enemigos con el giro de Coco.**

Para jugar con Coco tendrás que pulsar el botón R2 en el mapa de los niveles y elegirla como personaje para jugar. Simplemente acaba con cinco enemigos en cualquier nivel usando el ataque de giro. No hace falta que sean a la vez.

### EN EL SÉPTIMO CIELO

**Obtén 99 vidas.**

Para conseguir vidas de forma rápida primero avanza en la historia hasta conseguir la Gema verde. Luego, juega en el nivel Castle machinery y nada más empezar verás una plataforma verde que te lleva a una zona con muchas vidas. Nada más recogerlas, sal del nivel y carga el guardado automático que genera el propio juego antes de ir a recoger más vidas.

## PLATA

### KOALA BAJO KONGTROL

**Derrota a Koala Kong.**

Automático durante la historia.

### PUTURRÚ DE POTOROO

**Derrota a Pinstripe Potoroo.**

Automático durante la historia.

### UNA GEMA OCULTA

**Descubre una ruta de gema tras conseguir una gema de color.**

Ver La ruta de gemas definitiva.

### LA DEMENCIAL PRUEBA DE CORTEX

**Obtén la llave en Sunset Vista.**

Mira el apartado de este nivel para ver cómo conseguirla.

### LA TERRORÍFICA PRUEBA DE CORTEX

**Obtén la llave en Jaws of Darkness.**

Mira el apartado de este nivel para ver cómo conseguirla.

### PODRÍA LLEGAR... HASTA... EL... FINAL

**Consigue 10 reliquias (de oro o mejores).**

Ver trofeo ¡La práctica hace al maestro!



## CON EL TRASERO AL AIRE

**Muere.**

Electrocútate en las máquinas del nivel Cortex Power.

BRONCE

## POPÓ PARA PAPU

**Derrota a Papu Papu.**

Automático durante la historia.

## RIPPER ACABADO

**Derrota a Ripper Roo.**

Automático durante la historia.

## ¡LO HE HECHO APOSTA!

**Gira y manda por los aires una vida extra.**

Realiza un ataque de giro contra algún icono de vida extra.

## DOCTOR GIRO

**En un solo nivel, gira y lanza a un enemigo contra otro dos veces.**

Debes atacar a algún enemigo usando el ataque de giro de tal forma que cuando salga despedido impacte contra otro enemigo.

## ¡ATRÁPAME SI PUEDES!

**Consigue 5 reliquias.**

Ver trofeo ¡La práctica hace al maestro!

## ¡PARA ESTO SIRVEN!

**Entra en una ronda de bonificación tras conseguir tres fichas de personaje.**

Automático durante la historia.

## ¡DAME DE COMEEEEER!

**Muere.**

Deja que alguna de las plantas carnívoras del nivel Jungle Roller te devore.

## ESAS SEMPITERNAS CAJAS

**Pierde un montón de cajas.**

Completa cualquier nivel sin haber destruido una gran cantidad de cajas.



CONTROLES

**CONTROLES:**
**Cruceta**: Mover el cursor en los menús
**Stick izquierdo**: Mover el personaje
■: Atacar
▲: Mostrar estadísticas
●: Cancelar
✖: Saltar
**Options / Start**: Pausa

# INFORMACIÓN BÁSICA

## CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

En ***Crash Bandicoot 2*** no hay nada de lo que estar especialmente pendiente para conseguir el trofeo platino. 1 Primero completa todos los niveles de principio a fin consiguiendo todas las **Gemas blancas** que puedas en cada uno de los niveles por romper todas las cajas. Ten en cuenta que en algunos necesitaras algunas gemas de colores para llegar a rutas secundarias en las que hay cajas.

**Cuando completes el juego con cualquier %** habrás conseguido el potenciador **Zapatos veloces** y gracias a ellos podrás completar con mayor facilidad el modo contrarreloj de cada nivel y conseguir las Gemas blancas que te falten. Finalmente completa los niveles secretos y vuelve a com-



pletar el juego para ver el final secreto cuando tengas el 100%.

## MOVIMIENTOS ESPECIALES

En esta entrega los protagonistas cuentan con dos nuevos movimientos especiales. Uno de ellos es un deslizamiento que podrás usar para atacar y para pasar por lugares más estrechos y el otro es un barrigazo con el que también podrás derrotar a algunos enemigos y romper las cajas blindadas. 2

## ZAPATOS VELOCES

Los Zapatos veloces son un potenciador que conseguirás al completar el juego. Una vez que los hayas desbloqueado solo tendrás que pulsar R2 para conseguir una mayor velocidad de carrera mientras lleves el botón pulsado. 3



# GUÍA PASO A PASO





## TURTLE WOODS

**CAJAS:** 62.
**TIEMPO A BATIR:** 0:56:87.
**ESPECIAL:** GEMA AZUL.

Para conseguir todas las cajas en este nivel tendrás que saltar y realizar un barrigazo en el círculo con cara que verás antes del primer punto de control. De este modo podrás acceder a la primera zona de bonificación.

**Más adelante verás otro círculo con una interrogación** que te lleva a una segunda zona de bonificación.

**Para conseguir la Gema azul** tendrás que completar el nivel sin destruir ninguna de las cajas. 1

## SNOW GO

**CAJAS:** 74.
**TIEMPO A BATIR:** 0:49:64.

Cuando llegues a la pantalla lateral verás una interrogación en la pared y un rastro de manzanas que debes seguir para llegar a la **zona de bonificación** 2. El interruptor de nitro lo verás nada más llegar a la tercera zona. Aquí tendrás que usar el segundo saltador para llegar a un interruptor que hará aparecer dos cajas.

## HANG EIGHT

**CAJAS:** 74.
**TIEMPO A BATIR:** 1:02:93.

Para conseguir las cajas te hará falta la **Gema amarilla** que se consigue en el nivel Turtle Woods. Para conseguir la segunda **Gema blanca** tendrás que completar el nivel antes de que se acabe el tiempo. 3

## THE PITS

**CAJAS:** 53.
**TIEMPO A BATIR:** 1:11:51.

Cuando llegues a la bifurcación ve primero por el lado izquierdo para encontrar una caja interruptor y cuando llegues al final del camino vuelve hacia atrás por el otro lado. 4

## CRASH DASH

**CAJAS:** 44.
**TIEMPO A BATIR:** 1:07:22.

Un nivel de persecución muy fácil de completar. Según avances verás una plataforma que te llevará hasta una pantalla de bonificación. 5

»











» 
## JEFE: RIPPER ROO

Saltará por el escenario para hacer aparecer unas cajas de TNT y Nitro donde caiga. El objetivo es quedarse quieto en la zona sin cajas para evitar las explosiones. Si es una ronda de cajas de Nitro tendrás que saltar encima del jefe cuando la explosión le aturda para quitarle vida. El jefe no te hace daño si te cae encima con el saltador. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Profesor pulverizado**. 6

## SNOW BIZ

**CAJAS:** 125.
**TIEMPO A BATIR:** 1:09:82.

Necesitas la **Gema roja** del nivel secreto Snow Go. Durante la pantalla lateral sigue el camino de manzanas hacia abajo hasta la zona de bonus. 7

## AIR CRASH

**TIEMPO A BATIR:** 1:01:01.

Las cajas de este nivel solo podrás romperlas si juegas desde su nivel secreto. Una vez completado el nivel vuelve a jugarlo y sube a la plataforma que tiene una calavera para llegar a un camino secreto y complétalo para conseguir la segunda **Gema blanca**. 8

## BEAR IT

**CAJAS:** 45.
**TIEMPO A BATIR:** 0:48:07.

En este nivel irás a lomos de un pequeño oso polar y tendrás que recorrer un circuito. Si pulsas el botón ● el animal correrá más, te vendrá muy bien para completar el nivel a tiempo, pero también tendrás que tener más precisión para esquivar los obstáculos. 9

## CRASH CRUSH

**CAJAS:** 57.
**TIEMPO A BATIR:** 1:19:83.

Otro nivel de persecución. Cuando llegues a una bifurcación, ve por la derecha para encontrar algunas cajas. Más adelante, en el camino principal, verás una plataforma con una interrogación que te lleva a una pantalla de bonificación. Cuando solo te queden cuatro cajas, tendrás que pisar todas las baldosas de velocidad para conseguir la suficiente distancia para poder romper la caja blindada con un barrigazo. 10

## THE EEL DEAL

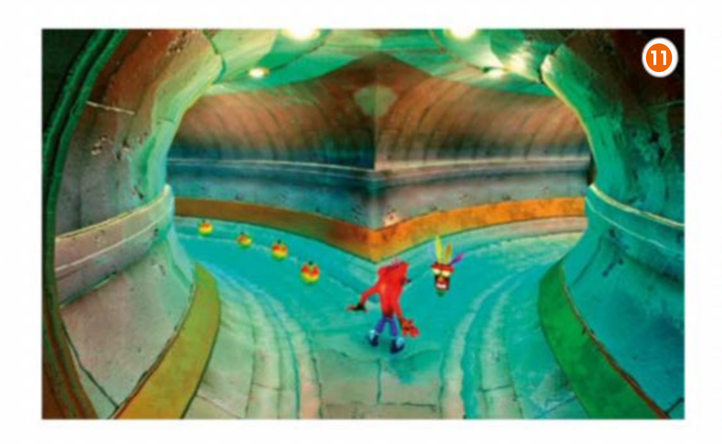
**CAJAS:** 79.
**TIEMPO A BATIR:** 1:08:46.
**ESPECIAL:** GEMA VERDE.

Las anguilas que verás en las zonas con agua son inmortales,












no te dañarán, pero cada pocos segundos electrocutarán el agua y eso sí duele. En la bifurcación, ve por la derecha y atraviesa la pared falsa del fondo para encontrar la **Gema verde**. Vuelve atrás y avanza hasta la segunda bifurcación. Sigue el rastro de manzanas para encontrar algunas cajas y luego el otro camino hasta el final. 11

## JEFE: KOMODO BROTHERS

Da vueltas mientras uno de ellos te persigue girando y el otro te arroja espadas. Cuando el que gira quede aturdido, golpéale para que rebote contra el borde del escenario y golpee a su hermano. Repite esta acción dos veces para vencerles y lograrás el **Trofeo Hoy como Komodos**. 12

## PLANT FOOD

**CAJAS:** 53.
**TIEMPO A BATIR:** 1:03:31.
**ESPECIAL:** GEMA AMARILLA.

Según avances por el nivel tendrás que subir en la plataforma con interrogación que verás en el lado izquierdo para llegar a la pantalla de bonificación. Para conseguir la **Gema amarilla** tendrás que completar el nivel antes de que se acabe el tiempo y sin morir. Para cruzar la pareja de plantas carnívoras del fondo te hará falta tener la Máscara Aku Aku. 13

## SEWER OR LATER

**CAJAS:** 57.
**TIEMPO A BATIR:** 0:41:29.

Para conseguir las cajas te hará falta la **Gema amarilla** que se consigue en el nivel Turtle Woods, con ella podrás acceder a las dos pantallas de bonificación que tiene este nivel. Cuando llegues a la bifurcación que hay al final, avanza primero por la derecha para golpear un interruptor que hará aparecer unas cajas en el lado izquierdo. 14

## BEAR DOWN

**CAJAS:** 42.
**TIEMPO A BATIR:** 0:49:85.

Otro nivel en el que irás montado a lomos del oso polar. En este caso tendrás que hacer uso del turbo para sobrepasar algunos saltos, también hay unos enemigos que levantarán o dejarán caer unos bloques de hielo. Para esquivar el bloque tendrás que pasar siguiendo este orden: por arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, abajo y abajo. 15

»








16



17

## ROAD TO RUIN

**TIEMPO A BATIR:** 0:51:78.

Para conseguir la primera **Gema blanca** tendrás que avanzar sin morir hasta llegar a la plataforma de la calavera y completar la zona a la que llegarás después.
La segunda **Gema blanca** se consigue al romper todas las cajas, y eso solo podrás hacerlo desde el nivel secreto. 16

## UN-BEARABLE

**CAJAS:** 58.

**TIEMPO A BATIR:** 1:35:53.

Otro nivel de persecución, en este caso será un enorme oso polar el que te persiga.
Avanza hasta que el segundo oso caiga en un agujero y salta a ese mismo agujero para llegar a una pantalla de bonificación. 17

## JEFE: TINY TIGER

El escenario se basa en nueve plataformas que se pondrán de color rojo segundos antes de que caigan al vacío. Para vencer al jefe tendrás que calcular los saltos que realiza, de tal forma que se dirija hacia alguna de las plataformas que parpadean para que caiga al vacío. Cuando el jefe caiga, se desactivarán más plataformas por lo que debes estar listo para saltar. Al derrotarle conseguirás el **Trofeo Gato domesticado**. 18

## HANGIN' OUT

**CAJAS:** 93.

**TIEMPO A BATIR:** 1:03:82.

Muy sencillo. Las cajas se ven a simple vista y la pantalla de bonus está en la parte central del camino, según avanzas. 19

## DIGGIN' IT

**CAJAS:** 95.

**TIEMPO A BATIR:** 1:48:12.

Para conseguir la segunda **Gema blanca** tendrás que llegar sin morir hasta la plataforma de la calavera que verás en una bifurcación y completar esta zona. 20

## COLD HARD CRASH

**CAJAS:** 155.

**TIEMPO A BATIR:** 2:06:07.

Para conseguir las dos **Gemas blancas** de este nivel primero tendrás que avanzar sin morir hasta llegar a la plataforma de la calavera que verás junto a una caja de punto de control. Aquí encontrarás algunas cajas y la primera de las gemas. La segunda gema la conseguirás al completar el nivel habiendo roto todas las cajas. 21


18


19


20





## RUINATION

**CAJAS:** 84.
**TIEMPO A BATIR:** 1:19:36.

Para conseguir las cajas te hará falta la **Gema verde** que se consigue en el nivel The eel deal. Con ella podrás llegar a una zona secundaria al subirte a una plataforma que está junto a un punto de control. Aquí encontrarás algunas cajas y también la primera **Gema blanca**. Cuando vuelvas al camino principal verás otra plataforma que te lleva a una pantalla de bonificación. 22

## BEE-HAVING

**CAJAS:** 94.
**TIEMPO A BATIR:** 1:22:00.
**ESPECIAL:** GEMA MORADA.

Según avanzas por el nivel llegarás a un punto en el que verás una escalera de cajas de Nitro inactiva por la que debes subir para llegar a una pantalla de bonificación en la que encontrarás la **Gema morada**. 23

## JEFE: DR. N. GIN

Este jefe consta de varias fases. En la primera debes lanzar manzanas de tal forma que impacten en los brazos del robot. Su ataque durante esta fase consiste en lanzar un rayo en línea recta que va subiendo y bajando mientras avanza de forma lateral.
En la segunda fase debes romper los lanzacohetes, ya que mientras tenga los dos realizará un ataque en el que hace caer en picado unos cuantos misiles en línea recta. Cuando le quede solo uno, lanzará un solo misil de forma lateral. Cuando ya solo le quede un punto de vida debes golpearle en el láser central. Ten en cuenta que disparará un láser que destruye la plataforma a la que apunte, por lo que debes disparar y moverte antes del impacto. Cuando le venzas obtendrás el **Trofeo Chatarra mecánica**. 24

## PISTON IT AWAY

**CAJAS:** 69.
**TIEMPO A BATIR:** 1:23:33.

Avanza sin morir hasta la plataforma de la calavera, pero no te subas 25. Sigue hasta ver una interrogación que señala la localización de una pantalla de bonificación y, cuando vuelvas al camino principal, avanza hasta destruir una solitaria caja que está más adelante. Vuelve atrás y completa el nivel de la plataforma de la calavera. »












## ROCK IT

**CAJAS:** 39.

**TIEMPO A BATIR:** 0:59:55.

En este nivel usarás una mochila propulsora para avanzar. El nivel es todo en línea recta, pero llegar a dominar los controles y no sufrir daño por las trampas te llevará más de un intento. (26)

## NIGHT FIGHT

**CAJAS:** 46.

**TIEMPO A BATIR:** 1:10:98.

Avanza sin morir hasta llegar a la plataforma de la calavera y avanza por este camino hasta conseguir la primera **Gema blanca** (27). Cuando la tengas, ve hacia atrás y salta al vacío. Ahora, sigue el camino de la derecha cuando llegues a la bifurcación y tras completar la pantalla de bonificación y avanzar un poco más y vuelve atrás por el camino de la izquierda para romper dos cajas.

## PACK ATTACK

**CAJAS:** 45.

**TIEMPO A BATIR:** 1:08:29.

Otro nivel en el que usarás la mochila propulsora. Si ya dominaste los controles no te costará demasiado, porque es más fácil que el anterior. (28)

## SPACED OUT

**CAJAS:** 60.

**TIEMPO A BATIR:** 1:09:24.

Para conseguir la segunda Gema blanca tendrás que completar la pantalla de bonificación y para entrar en ella te harán falta todas las gemas de colores. Verás la plataforma al poco de empezar el nivel. (29)

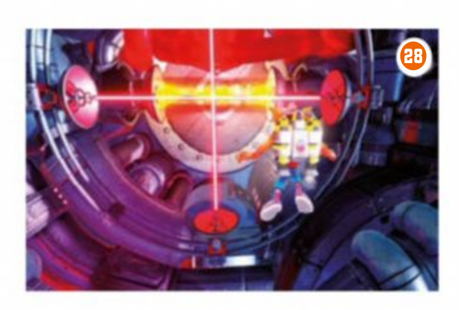
## JEFE: DR. NEO CORTEX

Para conseguir derrotarle debes perseguirle hasta ponerte a su altura y pulsar cuadrado para golpearle. Eres invencible, pero si te chocas con alguno de los obstáculos perderás la distancia. El único problema de este enfrentamiento es que el camino no es infinito. Cuando le quites los tres puntos de vida le derrotarás y conseguirás el **Trofeo Cortex N. Eutralizado**. (30)

## NIVEL SECRETO: AIR CRASH

**CAJAS:** 102

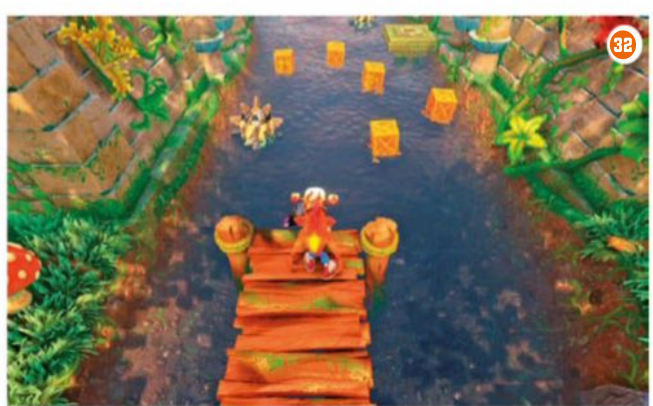
Para desbloquear este nivel debes jugar en el nivel Bear Down y cruzar por las plataformas que verás flotando en











el agua, justo en la zona final. Al hacerlo desbloquearás el nivel y conseguirás el **Trofeo Saltando de isla en isla**. Tendrás que jugar el nivel Air Crash desde este acceso para poder romper todas las cajas que necesitas. 31

## NIVEL SECRETO: SNOW GO

**ESPECIAL:** GEMA ROJA.

Para desbloquear este nivel debes jugar en el nivel Air Crash y avanzar hasta llegar al primer jetboard.

En lugar de usarlo para avanzar, salta por las cajas para llegar a la plataforma de piedras que podrás ver en el lado derecho. Al hacerlo de este modo desbloquearás el nivel secreto y el **Trofeo Subiendo al Jetboard**. 32

## NIVEL SECRETO: ROAD TO RUIN

**CAJAS:** 89.

Para desbloquear este nivel debes jugar en el nivel Diggin' it y realizar un barrigazo en la planta carnívora que está en un solitario islote de roca, casi al final del nivel. Al hacerlo desbloquearás el nivel secreto y el **Trofeo Superplancha floral**. Debes completar el nivel desde este acceso para coger todas las cajas y conseguir la segunda **Gema blanca**. 33

## NIVEL SECRETO: TOTALLY BEAR

**CAJAS:** 38.

**TIEMPO A BATIR:** 0:47:36.

Para desbloquear este nivel debes jugar en el nivel Un-Bearable y avanzar hasta que el oso polar te lance a la zona final. Antes de avanzar, date la vuelta y sigue hasta localizar al oso polar. Cuando le toques desbloquearás el nivel secreto y conseguirás el **Trofeo ¡Que viene el oso!**. 34

## NIVEL SECRETO: TOTALLY FLY

**CAJAS:** 44.

**TIEMPO A BATIR:** 1:02:08.

Para desbloquear este nivel debes jugar en el nivel Hangin'out y avanzar hasta caer por un agujero que te lleva a una zona con agua en la que hay un punto de control. En vez de avanzar, date la vuelta y salta por el agujero del suelo para llegar a una zona que debes completar para desbloquear el nivel secreto y conseguir el **Trofeo ¡No te quedes colgado!** 35







# TROFEOS

## PLATINO

### ¡EL INCREÍBLE CRASH BANDICOOT!

**Consigue todos los trofeos de Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back.**

Se desbloquea al conseguir el resto de trofeos.

## ORO

### CORTEX N. EUTRALIZADO

**Derrota a N. Cortex.**

Automático durante la historia.

### LO QUE UNO NO QUIERE

**Obtén 21 gemas.**

Ver trofeo Venganza a golpe de láser.

### VENGANZA A GOLPE DE LÁSER

**Obtén 42 gemas.**

Para lograr las gemas de cada nivel tendrás que completarlos rompiendo todas las cajas. Algunos niveles requieren que tengas las gemas de colores.

### ¡SALTO ABRASADOR ACTIVADO!

**Consigue 27 reliquias (de oro o mejores).**

Para conseguirlas deberás completar el nivel correspondiente en el tiempo que marca el juego.

### ¡BUM SAKALAKA!

**Derrota a 5 enemigos con el doble salto de Coco.**

Para jugar con Coco tendrás que acercarte a su personaje en el mapa de niveles y seleccionarla. El doble salto en realidad es el ataque especial del barrigazo: úsalo para derrotar a cinco enemigos.

### 99 POR CIENTO DE SUDORACIÓN

**Obtén 99 vidas.**

El mejor método de conseguir las 99 vidas es jugar en el nivel Bee-Having.
Avanza hasta llegar a la primera colmena y sitúate en el lado izquierdo. Espera hasta que aparezcan las primeras dos abejas y realiza un deslizamiento y un ataque giratorio para acabar con todas a la vez. Si lo haces bien conseguirás una vida extra y podrás repetir el proceso todas las veces que quieras hasta alcanzar la cifra de 99 vidas.

## PLATA

### GATO DOMESTICADO

**Derrota a Tiny Tiger.**

Automático durante la historia.

### CHATARRA MECÁNICA

**Derrota a N. Gin.**

Automático durante la historia.

### UN DIAMANTE EN BRUTO

**Descubre una ruta de gema tras conseguir una gema de color.**

Automático durante la historia.

### ENGAÑANDO A LA MUERTE (DE MOMENTO)

**Descubre una ruta de la muerte.**

Automático durante la historia.

### SUBIENDO AL JETBOARD

**Desbloquea la salida secreta de Air Crash.**

Mira en la guía paso a paso, en el apartado de este nivel, para saber cómo desbloquearla.

### SALTANDO DE ISLA EN ISLA

**Desbloquea la salida secreta de Bear Down.**

Mira el apartado de este nivel de la guía paso a paso para saber cómo desbloquearla.

### SUPERPLANCHA FLORAL

**Desbloquea la salida secreta de Diggin' It.**

Mira el apartado de este nivel de la guía paso a paso para saber cómo desbloquearla.

### ¡QUE VIENE EL OSO!

**Desbloquea la salida secreta de Unbearable.**

Mira el apartado de este nivel de la guía paso a paso para saber cómo desbloquearla.

### ¡NO TE QUEDES COLGADO!

**Desbloquea la salida secreta de Hangin' Out.**

Mira el apartado de este nivel de la guía paso a paso.

### ¡ENCIENDE LOS FUEGOS!

**Consigue 10 reliquias (de oro o mejores).**

Ver trofeo ¡Salto abrasador activado!

### CRASH AL CUBO

**Vuela, luego muere.**

Juega en el nivel Bear down y avanza hasta el segundo par de enemigos que tienen un bloque de hielo en sus manos. Pulsa ● para tomar impulso, luego ✖ para saltar en el bloque y desde aquí salta al agua para quedar congelado.

BRONCE

### UNA RUTA POCO TRANSITADA

**Descubre una ruta de bonificación "?".**

Durante la historia.

### ¡PATEA LOS NEUMÁTICOS!

**Consigue 5 reliquias.**

Ver trofeo ¡Salto abrasador activado!.

### UNA GARRA AMIGA

**No te sientas culpable por saltarle encima.**

En el mapa de niveles verás un pequeño oso polar junto a una de las entradas de los niveles. Salta sobre él diez veces para conseguir el trofeo.

### ¡LARGO!

**Muere como Crash.**

Juega en el nivel Dggin' it y deja que te pique una abeja.

### CORTEX N. ERVIOSO

**Simplemente "olvídalo". Repetidas veces.**

Comienza una nueva partida desde cero en cualquier ranura de guardado.
Entra en el primer nivel del juego y sal para tener una conversación con Cortex.
Cuando acabe la charla, vuelve a entrar en el mismo nivel y sal antes de hacer nada para tener otra conversación.
Repite este mismo proceso una vez más.

### PROFESOR PULVERIZADO

**Derrota a Ripper Roo.**

Automático durante la historia.

### HOY COMO KOMODOS

**Derrota a los hermanos Komodo.**

Automático durante la historia.

CONTROLES

**CONTROLES:**
**Cruceta**: Mover el cursor en los menús
**Stick izquierdo**: Mover el personaje
■: Atacar
▲: Mostrar estadísticas
●: Cancelar
✖: Saltar
**Options / Start**: Pausa

# INFORMACIÓN BÁSICA

## CÓMO CONSEGUIR EL PLATINO

Tampoco hay nada de lo que estar pendiente en ***Crash Bandicoot 3*** para conseguir el trofeo platino.
El método para conseguirlo es exactamente igual que en la segunda entrega de la saga, con la diferencia de que en esta



conseguirás más potenciadores durante la historia y por lo tanto será más fácil aún conseguirlo. ❶

# GUÍA PASO A PASO

## TOAD VILLAGE

**CAJAS:** 42.
**TIEMPO A BATIR:** 0:57:50.

Un nivel muy fácil de completar. Según avances verás una plataforma que te llevará a una pantalla de bonificación. ❶

## UNDER PRESSURE

**CAJAS:** 92.
**TIEMPO A BATIR:** 1:10:90.

En este nivel subacuático tendrás que fijarte bien en las secciones de tuberías para ver todas las cajas.

Según avances verás un aparato que deberás usar para destruir los corales que te vayas encontrando para encontrar algunas cajas. ❷

## ORIENT EXPRESS

**CAJAS:** 51.
**TIEMPO A BATIR:** 0:27:80.

Sube a lomos del tigre y prepárate para recorrer un circuito plagado de obstáculos.

**Durante el recorrido verás a unos enemigos** con maderas









que te impulsarán a lo alto de unas estructuras si caes sobre ellos. Debes fijarte bien en si hay cajas por el camino principal o por la zona superior para saltar o no sobre ellos. 3

## BONE YARD

**CAJAS:** 66.

**TIEMPO A BATIR:** 1:40:20.

Para conseguir la segunda **Gema blanca** te hará falta la **Gema roja** que se consigue en el nivel Deep trouble.

**Durante las zonas de persecución** procura no pisar las zonas con hierba o te frenarás demasiado. Las cajas las podrás romper todas la primera vez que juegues el nivel, pero para conseguirlo, asegúrate de que completas la pantalla de bonificación que te encontrarás según avances. 4

## MAKIN' WAVES

**CAJAS:** 37.

**TIEMPO A BATIR:** 1:03:23.

Otro nivel de tipo circuito, aunque en esta ocasión pilotarás una moto de agua. Más refrescante. Te tocará esquivar bombas y saltar por rampas para romper todas las cajas del nivel. 5

## JEFE: TINY TIGER

Para derrotarle, es básico que esquives sus saltos hasta que clave el tridente en el suelo. En ese momento debes aprovechar para golpearle. Cada vez que Tiny Tiger pierda un punto de vida aparecerán un montón de leones por los túneles del fondo, como si fuera una estampida, y tendrás que estar atento para esquivarlos. Al ganar lograrás el **Trofeo Gatito manso** y el **potenciador Superplancha**. 6

## GEE WIZ

**CAJAS:** 100.

**TIEMPO A BATIR:** 1:22:73.

Pese al elevado número de cajas que hay que romper, es un nivel muy fácil de completar.

**Todas las cajas se ven a simple vista** y el nivel de bonificación lo encontrarás sin problemas a mitad de camino. Si quieres correr menos peligro no dudes en caminar por los laterales del escenario. 7

## HANG' EM HIGH

**CAJAS:** 95.

**TIEMPO A BATIR:** 0:52:63.

La única dificultad de este nivel está en la pantalla de bonificación. Cuando llegues a ella debes destruir rápidamente tres cajas que no dejan de girar antes de que se vuelvan de metal. 8

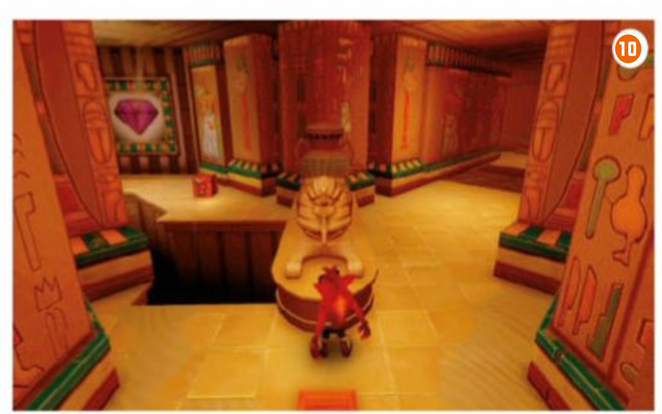
»








9


10

» ## HOG RIDE

**CAJAS:** 13.

**TIEMPO A BATIR:** 0:44:43.

En esta carrera por el árido desierto tendrás que llegar a la meta en primera posición para conseguir el **Cristal de poder**. Si te chocas demasiado no te dará tiempo a llegar primero, procura pasar por el camino más estrecho junto a los coches de policía y también pisar los turbo para conseguir ventaja. 9

## TOMB TIME

**CAJAS:** 95.

**TIEMPO A BATIR:** 1:10:00.

Para conseguir todas las cajas te hará falta la **Gema morada** que se consigue en el nivel Hig time. La manera correcta de completar el nivel con ambas Gemas blancas de una vez es avanzar hasta la bifurcación donde está el pasadizo de la Gema morada e ir por el camino de la derecha hasta romper 59 cajas tras pasar por un muro trampa. Cuando las hayas roto vuelve atrás y sigue el otro camino. 10

## MIDNIGHT RUN

**CAJAS:** 35.

**TIEMPO A BATIR:** 0:38:23.

Otro nivel en el que irás montado en tigre. Es muy fácil de completar y de nuevo tendrás que tener en cuenta la posición de algunas cajas para saber que ruta tomar. 11

## JEFE: DINGODILE

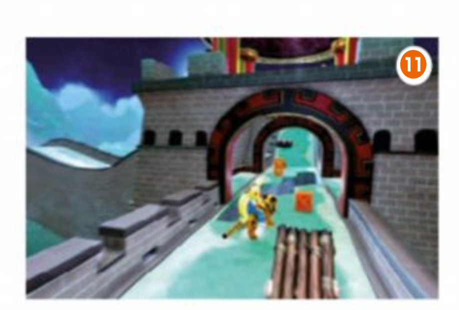
Debes dar vueltas por el escenario hasta que use el lanzallamas para romper los cristales que le rodean. Cuando haya una ruta hasta él, acércate y golpéale cuerpo a cuerpo. Tiene otro ataque que hace caer bombas repartidas por el escenario. Cuando le derrotes, lograrás el **Trofeo La venganza de penta** y el **potenciador Doble salto**. 12

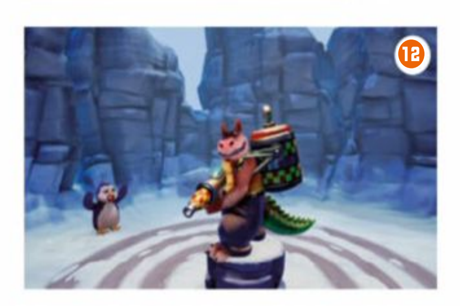
## DINO MIGHT!

**CAJAS:** 112.

**TIEMPO A BATIR:** 1:25:76.

Para conseguir todas las cajas te hará falta la **Gema amarilla** que se consigue en el nivel secreto de Hang 'em hight. Avanza por el nivel hasta romper 31 cajas 13 y date la vuelta para completar la zona de la gema. Después, completa el nivel, incluyendo la pantalla de bonus que verás antes de la persecución del triceratops.


11


12


13





## DEEP TROUBLE

**CAJAS:** 83.
**TIEMPO A BATIR:** 1:15:12.
**ESPECIAL:** GEMA ROJA.

Avanza por el nivel rompiendo todas las cajas hasta la salida. Junto a ella verás una caja interruptor que debes pulsar para que se active una caja TNT que estaba más atrás. Al hacerlo podrás llegar a una zona secundaria (14). En esta zona encontrarás las últimas cajas y la **Gema roja**.

## HIGH TIME

**CAJAS:** 85.
**TIEMPO A BATIR:** 1:04:10.
**ESPECIAL:** GEMA MORADA.

Para conseguir la **Gema morada** debes avanzar sin morir hasta la plataforma de la calavera que verás junto a unas cajas saltadoras (15). Para conseguir todas las cajas tendrás que completar la pantalla de bonificación que verás a medio camino.

## ROAD CRASH

**CAJAS:** 25.
**TIEMPO A BATIR:** 1:26:70.

Otra carrera de vehículos. De nuevo tendrás que quedar primero para conseguir el **Cristal de poder**. Mucho cuidado con los socavones que hay en la carretera. (16)

## DOUBLE HEADER

**CAJAS:** 91.
**TIEMPO A BATIR:** 1:21:12.

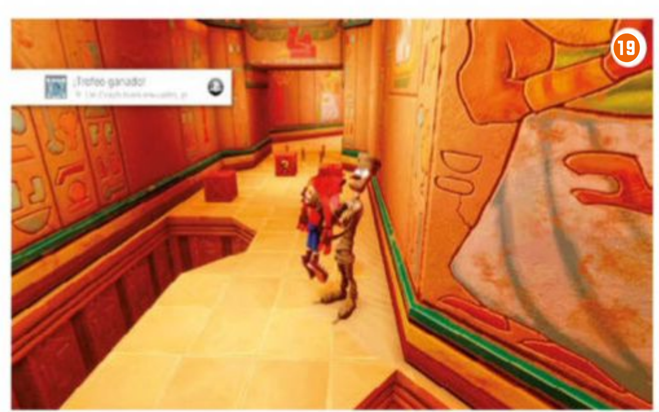
Este nivel es muy fácil. Aprovecha para caminar por los bordes si no quieres correr peligro y completa la pantalla de bonificación que verás cerca de un gigante. (17) »












## » JEFE: DR. N. TROPY

Esquiva el misil y los rayos láser que lanza al principio. Cuando dé un golpe con el bastón en el suelo, prepárate para cruzar hasta su plataforma y golpearle. Luego, quédate quieto en la plataforma y espera para repetir la misma acción dos veces más. Cuando consigas derrotale obtendrás el **Trofeo Un Trofeo nefasto** y el **potenciador Torbellino de la muerte**. (18)

## SPHYNXINATOR

**CAJAS:** 105.
**TIEMPO A BATIR:** 1:22:63.

Para conseguir la segunda **Gema blanca** te hará falta la **Gema azul**.

Nada más comenzar ya verás una bifurcación, el lado izquierdo solo tiene vidas por lo que debes ir por la derecha. Avanza rompiendo todas las cajas que veas y sube a la plataforma de la interrogación para llegar a una pantalla de bonificación para poder conseguir todas las cajas. (19)

## BYE BYE BLIMPS

**CAJAS:** 11.
**TIEMPO A BATIR:** 0:38:40.

Un nivel muy fácil en el que solo tendrás que destruir siete dirigibles enemigos. Antes de destruir el último, asegúrate de haber destruido todas las cajas. (20)

## TELL NO TALES

**CAJAS:** 61.
**TIEMPO A BATIR:** 1:35:63.

Otro nivel en el que pilotarás una moto de agua. Las cajas están muy desperdigadas por lo que tendrás que revisar bien cada rincón. (21)

## FUTURE FRENZY

**TIEMPO A BATIR:** 1:34:00.

En esta versión del nivel no podrás conseguir ninguna de las Gemas blancas. Céntrale solo en completar el modo contrarreloj. (22)

## TOMB WADER

**CAJAS:** 88.
**TIEMPO A BATIR:** 1:45:03.
**ESPECIAL:** GEMA AZUL.

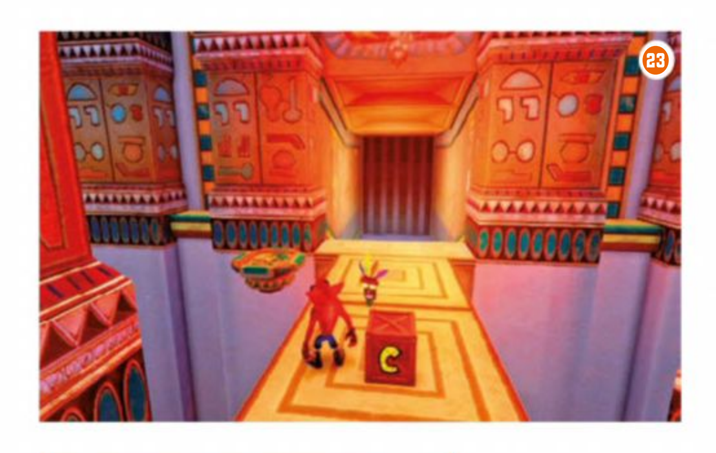
Avanza por el nivel sin morir hasta llegar a la plataforma de la calavera y completa la pantalla de bonificación para conseguir la **Gema azul** (23). Tras conseguirla, vuelve a repetir la misión rompiendo todas las cajas.












## JEFE: DR. N. GIN

Debes ir disparando a los puntos débiles de los dos vehículos que usará. Tus disparos pueden destruir los misiles enemigos y puedes dejar el botón apretado para disparar infinitamente. Cuando le derrotes obtendrás el **Trofeo ¡Chatarra mecánica, otra vez!** y el **potenciador Fruta bazooka.** 24

## GONE TOMORROW

**CAJAS:** 87.
**TIEMPO A BATIR:** 1:25:60.

Para conseguir las dos **Gemas blancas** te hará falta la **Gema verde**. Avanza por la misión hasta llegar a la pantalla lateral. En esta zona verás la plataforma de la gema verde y en la zona a la que te lleva verás una caja con interrogación que debes pulsar y también la primera **Gema blanca**. Cuando vuelvas a la pantalla lateral, ve hacia atrás para romper las cajas que quedaron pendientes y completa la pantalla de bonificación. 25

## ORANGE ASPHALT

**CAJAS:** 20.
**TIEMPO A BATIR:** 1:33:30.

Último nivel de carrera con moto. En esta ocasión los coches de policía se moverán adelante y atrás por lo que tendrás que calcular por donde pasar, tus contrincantes también se verán afectados por ellos. 26

## FLAMING PASSION

**CAJAS:** 75.
**TIEMPO A BATIR:** 1:13:10.
**ESPECIAL:** GEMA VERDE.



Para conseguir la **Gema Verde** tendrás que avanzar por el nivel sin morir hasta llegar a la plataforma de la calavera y completar la sección 27. Las cajas de este nivel se ven a simple vista por lo que no tendrás problemas de conseguir la **Gema blanca**.

## MAD BOMBERS

**CAJAS:** 11.
**TIEMPO A BATIR:** 1:15:23.

Otro nivel de aviación, aunque en este caso será Crash quién pilote el avión. La cosa es facilita. 28

»











## BUG LITE

**CAJAS:** 121.

**TIEMPO A BATIR:** 1:34:86.

Para conseguir la **Gema blanca** de todas las cajas tendrás que subir a la plataforma de la interrogación que verás cerca de una de las luciérnagas (29) y golpear la caja de Nitro que hay justo al final. Para conseguir la segunda **Gema blanca** tendrás que subir en la plataforma de la Gema azul que verás a la izquierda según avances.

## JEFE: DR. NEO CORTEX

Para derrotarle tendrás que esquivar el rayo láser que emiten las máscaras y las bolas de energía que dispara el doctor. Tras un par de disparos arrojará unas minas explosivas y perderá el escudo, por lo que será tu oportunidad de atacar. Según le vayas quitando vida, las máscaras realizarán diferentes ataques, pero la forma de completar el combate es la misma. Cuando logres derrotarle conseguirás el **Trofeo Cortex N. Oqueado** y el **potenciador Zapatos veloces**. (30)

## NIVEL SECRETO: EGGIPUS REX

**TIEMPO A BATIR:** 0:52:00.

Para desbloquearlo debes jugar en el nivel Dino might y subir a la plataforma de la Gema amarilla. Avanza hasta la zona de persecución y deja que te atrape el primer pterodáctilo que verás a la izquier-








da para que te lleve al nivel secreto. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo Arrastrado por la locura**. En este nivel irás a lomos de un dinosaurio y tendrás que completar el nivel en el tiempo marcado. 31

## NIVEL SECRETO: HOT COCO

**CAJAS:** 70.

**TIEMPO A BATIR:** 0:30:00.

Para desbloquearlo debes jugar en el nivel Road Crash y chocarte contra una señal que está en el lado izquierdo y que tiene dibujado a un extraterrestre 32. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo Peligro: ovnis**. En este nivel secreto controlarás a Coco mientras pilota una moto de agua y tendrás que romper todas las cajas en el tiempo marcado.

## NIVEL DE RELIQUIAS: SKI CRAZED

**CAJAS:** 100.

**TIEMPO A BATIR:** 0:53:50.

Un largo recorrido en moto de agua. La zona está repleta de bombas y según lo rápido que vayas tendrás que seguir una ruta u otra, e incluso dejar pasar algunas cajas de tiempo. 33

## NIVEL DE RELIQUIAS: HANG' EM HIG

**ESPECIAL:** GEMA AMARILLA.

Un nivel muy sencillo y corto. Verás la **Gema amarilla** junto a la plataforma del final. 34

## NIVEL DE RELIQUIAS: ÁREA 51?

**TIEMPO A BATIR:** 1:57:80.

En esta carrera nocturna tendrás que quedar primero para conseguir la **Gema blanca**. Intenta hacerlo durante el modo contrarreloj y así no tendrás que repetirla. 35

## NIVEL DE RELIQUIAS: FUTURE FRENZY

**CAJAS:** 133.

Este nivel de reliquias es igual que su versión original. La única diferencia es que aquí tendrás disponibles todas las rutas para conseguir las cajas sin problemas. 36

## NIVEL DE RELIQUIAS: RINGS OF POWER

**CAJAS:** 33.

**TIEMPO A BATIR:** 1:11:46.

En este último nivel de reliquias pilotarás una avioneta y tendrás que pasar por unos círculos a modo de circuito aéreo. 37








# TROFEOS

## PLATINO

### ¡EL INVENCIBLE CRASH BANDICOOT!

**Consigue todos los trofeos de Crash Bandicoot: Warped.**

Se desbloquea al conseguir el resto de trofeos.

## ORO

### CORTEX N. OQUEADO

**Derrota a N. Cortex.**

Automático durante la historia.

### NO DEJAR GEMA SOBRE GEMA

**Obtén 21 gemas.**

Ver trofeo Se viene abajo.

### SE VIENE ABAJO

**Obtén 42 gemas.**

Para conseguir las gemas de cada nivel tendrás que completarlos habiendo roto todas las cajas. Algunos de los niveles requieren que tengas las gemas de colores, que encontrarás en otros.

### ¡BU-YA, BUELA! ¡BU-YA!

**Consigue 30 reliquias (de oro o mejores).**

Para conseguir las reliquias de oro o mejores deberás completar el nivel correspondiente a cada una de ellas en el tiempo que marca el juego.

### CATEGORÍA CINCO

**Derrota a 5 enemigos con el giro huracán de Coco.**

Para jugar con Coco tendrás que acercarte a ella en el mapa de niveles y seleccionarla como personaje jugable. Juega en cualquier nivel y usa su ataque de giro para acabar con cinco enemigos.

### UNA PUNTADA A TIEMPO AHORRA CIENTO

**Obtén 99 vidas.**

El mejor método para conseguir vidas es en el nivel Orient Express. Tardarás un minuto en completar el nivel y puedes llegar a conseguir cinco vidas cada vez que lo logres. Es cuestión de repetir.

## PLATA

### UN TROFEO NEFASTO

**Derrota a N. Tropy.**

Automático durante la historia.

### ¡CHATARRA MECÁNICA, OTRA VEZ!

**Derrota a N. Gin.**

Automático durante la historia.

### POR ENCIMA DEL RESTO

**Descubre una ruta de gema tras conseguir una gema de color.**

Automático durante la historia.

### NI UN ARAÑAZO (DALE TIEMPO)

**Descubre una ruta de la muerte.**

Automático durante la historia.

### PELIGRO: OVNIS

**Descubre la salida secreta de Road Crash.**

Mira en la guía Paso a Paso el apartado que corresponde a este nivel para saber cómo desbloquearla.

### ARRASTRADO POR LA LOCURA

**¡Descubre la salida secreta de Dino Might!**

Mira en la guía Paso a Paso el apartado que corresponde a este nivel para saber cómo desbloquearla.

### ¡DANDO EL 102%!

**Gana gemas en los niveles extra.**

Para conseguir el trofeo tendrás que obtener todas las gemas blancas en cada uno de los siete niveles secretos del juego.

### ¿ALGÚN PROBLEMA, ABUELA?

**Consigue 10 reliquias (de oro o mejores).**

Ver trofeo ¡Bu-ya, abuela! ¡Bu-ya!

### UN CRASH BIEN ENVUELTO, POR FAVOR

**Muere.**

Para conseguirlo debes jugar en el nivel Sphynxinator y dejarte atrapar por cualquier momia.

### TU MOMENTO ZEN

**Esquiva cualquier cosa que te tire.**

Para conseguirlo debes jugar en el nivel Tomb time y esquivar durante un minuto todos los objetos que te lanzará cualquiera de los monos que se esconden dentro de unas vasijas.

**BRONCE**

### GATITO MANSO

**Derrota a Tiny Tiger**

Automático durante la historia.

### LA VENGANZA DE PENTA

**Derrota a Dingodile.**

Automático durante la historia.

### SIGUIENDO LA RUTA ESCÉNICA

**Descubre una ruta de bonificación "?".**

Automático durante la historia.

### ¡ABROCHAOS LOS CINTURONES, MUCHACHOS!

**Consigue 5 reliquias.**

Ver trofeo ¡Bu-ya, abuela! ¡Bu-ya!

### EL ACERTIJO DE LA ESFINGE

**Prepara tu bazuka.**

Para conseguirlo primero debes avanzar en la historia hasta desbloquear el potenciador de bazuka. Una vez que lo tengas juega en el nivel Tomb time y nada más comenzar dispara a la cara de la esfinge.

### NO ACEPTES IMITACIONES

**Dispara al impostor.**

Primero debes haber alcanzado el 104% del juego. Esto quiere decir que te hará falta conseguir todas las gemas y reliquias en cada nivel del juego, incluido los secretos. Una vez que alcances el 104% de juego aparecerá un Crash falso en algunas localizaciones del juego. Si juegas en el nivel Toad Village lo verás en el porche de una de las casas del lado derecho.

### CON TODOS SUS DEFECTOS

**Muere.**

Para conseguirlo debes jugar en el nivel Gee wiz y dejar que uno de los magos te golpee con sus bolas de energía.

### APUNTA Y DISPARA

**Dispara a 5 en un solo nivel.**

Para conseguirlo primero debes avanzar en la historia hasta desbloquear el potenciador de bazuka. Una vez que lo tengas, sólo tienes que usarlo para disparar a cinco enemigos.












¡Utiliza tu móvil como mando!



INCLUIDO CON
PlayStation.Plus
DESCÁRGALO DESDE PLAYSTATION™ STORE

¡El juego del verano!









